数字化用户 游戏日

2004年3月1日出版
定价9.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689

定价9.8元
本期优惠价
7.8元

ISSN 1009-0843

【风云特辑 新撰组】

Phantom Brave灵武战记

全怪物搜集图鉴
口袋妖怪GBA完全攻略

极限研究
真女神转生3狂热版

全新推理式攻略
逆转裁判3

完美地图攻略
博德之门·暗黑联盟2

总第53期
2004年3月号

全体编辑奉献
地狱全攻略 戦国無双
SENGOKU MUSOU

电子游戏日刊

移动游戏日

Loading……

12月25日“移动游戏日”内部测试正式开始

“移动游戏日”1.00正式版春节之后隆重推出

服务内容：

1. 为您搜索整理发送全球最新电子游戏资讯（“移动游戏日”1.00版主要服务项目）
2. 在您游戏的时候，为您提供无时不在的问题答疑（“移动游戏日”2.00版主要服务项目）
3. 更有个性的电子游戏手机图片和手机铃声下载（“移动游戏日”3.00版主要服务项目）
4. 为您架构基于电子游戏背景的短信游戏（“移动游戏日”4.00版主要服务项目）
5. 电子游戏同好俱乐部，基于不同游戏FANS的大型无线俱乐部（“移动游戏日”5.00版主要服务项目）

移动游戏日　服务版本不断提升，服务内容不断丰富　　免费咨询电话：8008864689（周一到周五，正常上班时间）

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活 —— 中国手机娱乐第一门户

退订：发短信0000到3355　咨询热线：010-68083018　E-mail：service@kongzhong.com

Monternet 移动梦网

封面绘画：郑歆

风云新撰组 2
战国无双 12
博德之门~暗黑联盟 2 49
口袋妖怪 GBA 74
灵武战记 85
逆转裁判 3 103
七人之侍 121
游戏王 EX3 122
宇宙学园 stellvia 124
真女神转生 3 126
非主流 135
银河战士 136
网球王子 2 137
诺曼底 138
奥特曼 2 139
博德之门 2GBA 140
侏罗纪公园·失落的基因 142
波斯王子·时之砂 144
才语游言 147
才语邮局 148
CD 介绍 151
杂兵无敌 152
电玩监督台 156
业界新闻局 157
混沌谷 158

sina 新浪科技
新浪网(www.sina.com.cn)
为本刊重要网络合作伙伴

支持·动力

2003 年 11 月 18 日

中国北京，人民大会堂。中国体育总局正式宣布——电子竞技成为中国体育总局承认的第 99 项正式体育项目。

历经 20 年不懈发展的中国游戏产业终于迎来了正规化的一天，电子竞技的发展将由此步入一个全新的阶段，在获得了政府及相关政策的支持之后，电子游戏的明天无疑将更加美好！

2004 年 1 月 16 日~18 日

首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（CHINA JOY）在北京展览馆召开。本次展会是国内有史以来最为盛大的一次国际性游戏业盛会，即使与著名的“E3 展”、“东京电玩展”相比也毫不逊色！！

本刊与《游戏天地》共同参与了本次盛会。虽然展会上华丽的展台、绚丽的声光效果、数不胜数的 PLMM 以及星爷的远道而来吸引了无数人的目光，但是对于我们来说与众多素未谋面的读者亲切热情的交流，以及读者对我们的大力支持和鼓励更令我们记忆深刻！

一位北京读者这样对我们说道：“加油干！哥们儿，你们是最好的！！”

面对这样一句话语，我们除了点头之外竟无法再说些什么……

读者对我们的支持是全体编辑猴年收到的第一份大礼……

这份厚礼我们收下，并且会把它转化为动力，用更努力的工作、更好的内容回报大家！！

游戏日展位前人头攒动

玩家在展位前排起长龙

中奖名单 NO.5

一等奖

北京·钱立富　上海·张宇明　成都·王尼
上海·郑立群　天津·李江

二等奖

兰州·何思文　重庆·李齐平　成都·刘明祥
广州·顾琦彬　江苏·邹国准　哈尔滨·艾钧
北京·万叶　上海·李俊　长沙·胡辉　浙江·王鹏

中一等奖的读者，请速与编辑部联系，确定主机类型。

数字化用户

主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87646606
编辑电话 (028)87688333-602
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 郭延铭
执行主编 许海龙
责任编辑 周博
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐、梁镭耀
法律顾问 四川联合律师事务所 申杰锋律师
客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62178877-224 李文强
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉工商(2003)2003009 号
国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87648981、87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦 507 室
邮编 610036
定价 人民币 9.8 元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 3 月 1 日

風雲新撰组

阅读法度

1.本游戏属于那些对维新时代和日本剑术狂热的玩家，所以——这里不做任何历史背景说明；不做任何深层研究；不做任何故事情节探讨！

2.游戏随机性很大，尤其是任务方面。目前探测出来的是——每个地点出现不逞浪士的时间均不相同，而且受游戏流程影响很大，本攻略只可做为参考，而不是百分百的准确。但第一章至第六章除外！

3.本攻略在第六章以前提供的是——绝对最短时间内，剿灭所有可以在第一次游戏时剿灭的不逞浪士之流程。必须按照攻略内的每一天安排任务，且必须执行完成。否则，必定会在后面的进程中受到极大影响！

4.对于热爱维新时代和日本剑术的朋友，游戏战斗方面会比较难，特提供两种可用的优秀战法——游戏初期装备“枫之舞”，此剑技可击倒敌人，随后去追加压制攻击，或者在敌人起身前再发动，敌人起身必定会再中招，如此无限循环攻击；或与不逞浪士交战中，先使用□冲破敌人体势再攻击，且攻击不会导致倒地，如此也可无限循环攻击。

5.只对日本剑术游戏有兴趣的玩家，现提供一种战斗方式——装备两种剑技中，一套是普通浪士专用：除了攻击以外，再装备所有的“刀仕挂”，这样对普通浪士极有杀伤力；另一套是对不逞浪士专用，除了强力攻击技以外，再装备所有的“刀受”，可有利于战斗。

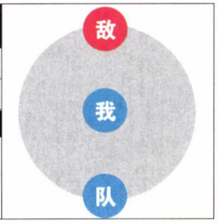
唯一需要说明的阵型系统

幕末最大的剑术集团——新撰组，实际上最强的战术是“群狼战术”，也就是多人围攻一个！本次游戏中也加入了阵型，这一点很为真实，而且每个“历史名人”都有特殊的合体攻击。在游戏初期对付不逞浪士时，使用起来极为方便。具体使用方法是——在阵型闪光的瞬间，按△即可。注意，合体攻击是根据阵型而调配的，阵型不同，攻击形式不同。还有需要注意的是，L1轻按是变化阵型，L2长按的话，可以让队员脱队，这也是操作的小技巧。

目前是已经发现的合体技，根据阵型和人物，合体技也有异，多打一是极大多数，只有少数是多对多。如果可以善加利用，肯定可以在人物执行中打出花样！而且多对多的使用如果也很有心得的话，任务中那些被围攻的情况也可以轻松通过！另，无论最终出手是谁，合体技的伤害都算在我们头上，所以就不用怕那些“历史名人”在游戏初期抢我们的经验！

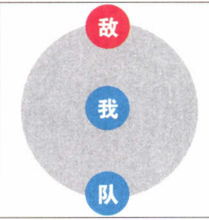
草攻剑·立木鉈刈

阵型	死番阵型
连携人数	2人
装备武器	
必须有1人装备枪（包括敌人）	



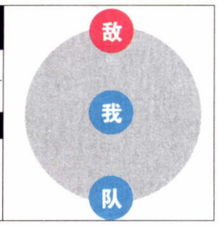
草攻剑·砂纹走

阵型	死番阵型
连携人数	2人
装备武器	
全员装备刀（包括敌人）	



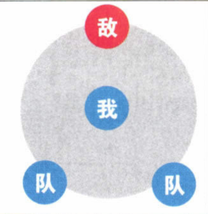
草攻剑·铁火押印

阵型	死番阵型
连携人数	2人
装备武器	
全员装备刀（包括敌人）	



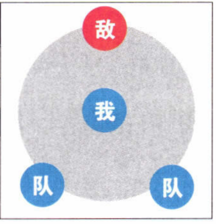
双龙剑·锷迫诱

阵型	死番阵型
连携人数	3人
装备武器	
必须有1人装备枪（包括敌人）	



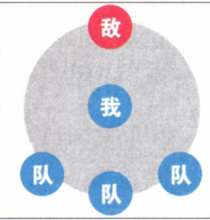
草攻剑·刹那流丽

阵型	死番阵型
连携人数	3人
装备武器	
全员装备刀（包括敌人）	



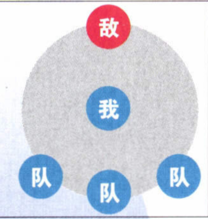
草攻剑·无情突

阵型	死番阵型
连携人数	4人
装备武器	
全员装备刀（包括敌人）	



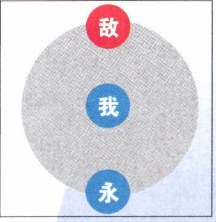
草攻剑·砂尘

阵型	死番阵型
连携人数	4人
装备武器	
全员装备刀（包括敌人）	



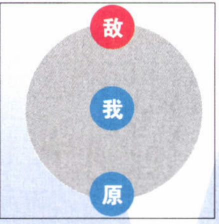
永仓连携·连牙狂骚

阵型	死番阵型
连携人数	和永仓新八2人
装备武器	
全员装备刀（包括敌人）	



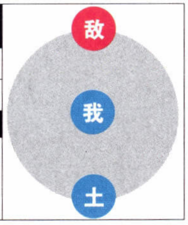
原田连携·紫色钩手返

阵型	死番阵型
连携人数	和原田佐之助2人
装备武器	
只有原田装备枪	



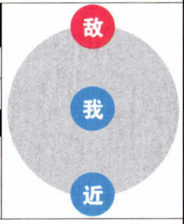
土方连携·他力本原主义

阵型	死番阵型
连携人数	和土方岁三2人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



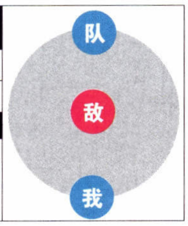
近藤连携·卧牛断

阵型	死番阵型
连携人数	和近藤勇2人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



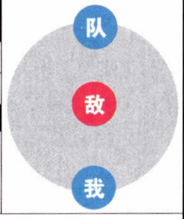
双龙剑·锷迫诱

阵型	山攻阵型
连携人数	2人
装备武器	
必须有1人装备枪（包括敌人）	



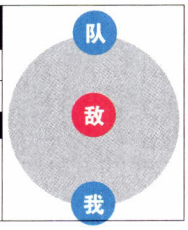
双龙剑·头骨碎裂

阵型	山攻阵型
连携人数	2人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



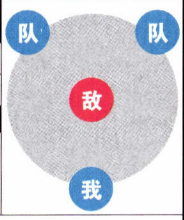
双龙剑·逆串

阵型	山攻阵型
连携人数	2人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



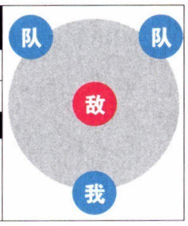
山攻击破剑·乱月

阵型	山攻阵型
连携人数	3人
装备武器	
必须有1人装备枪（包括敌人）	



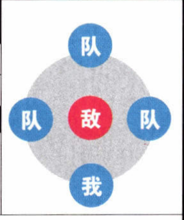
山攻击破剑·火车

阵型	山攻阵型
连携人数	3人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



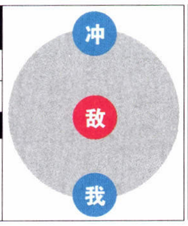
山攻击破剑·仁王立

阵型	山攻阵型
连携人数	4人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



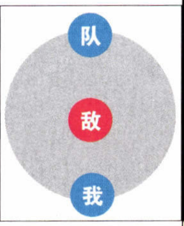
冲田连携·天乡突散华

阵型	山攻阵型
连携人数	和冲田总司2人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



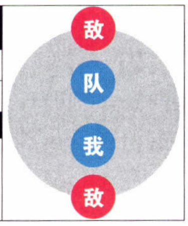
斋藤连携·暗夜赤光

阵型	山攻阵型
连携人数	和斋藤一2人
全员装备刀(包括敌人)	



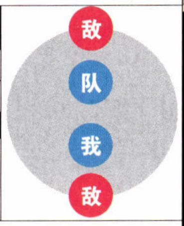
八方击破剑·穷鼠二匹

阵型	八方阵型
连携人数	2人
装备武器	
必须有1人装备枪	



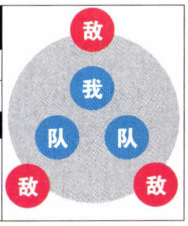
八方击破剑·崩波浊流

阵型	山攻阵型
连携人数	2人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



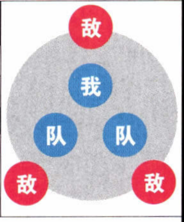
八方击破剑·穷鼠三匹

阵型	八方阵型
连携人数	3人
装备武器	
必须有1人装备枪	



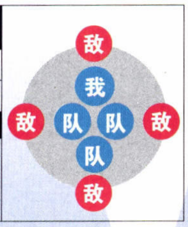
八方击破剑·雾散

阵型	八方阵型
连携人数	3人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



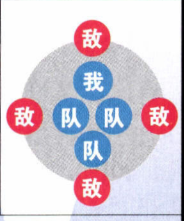
八方击破剑·穷鼠死匹

阵型	八方阵型
连携人数	4人
装备武器	
必须有1人装备枪	



八方击破剑·百鬼夜行

阵型	八方阵型
连携人数	4人
装备武器	
全员装备刀(包括敌人)	



诚

冲田总司

永仓新八

第零日　神社夜警

最初任务体验，两个浪人讨伐后，可以在地图中段遇到不逞浪士——奥野贤二郎！可用四人合体技瞬间格杀。

第一日　强制休息

遇到露草，注意这位只有在休息时才会出现的人物，她那里有很多不逞浪士的情报。

第二日　道场锻炼

永仓新八是道场责任人，由他来为新人讲述战斗的基本细则，和各种操作练习，在这里体验实战操作。

第三日　剑术编辑

把装备的剑术中，“受け”和“仕挂”装备上专门针对“上段·切下”的招数，之后直接去道场和斋藤对决。

第四日　强制休息

强制休息。您看到的是最短流程，每一章基本都没有太多休息的时间，所以再见露草一面吧。

第五日　大桥周遍夜警

原田左之助带领新人去巡查，其中提到一次任务中误伤村民数量不能达到3个，否则直接除名！另，走到对岸即完成。

第六日　洛外巡查

只要在300秒以内击倒10名浪人即可出现不逞浪士。可以放手去练习剑技操作吧。

第七日　哈御门前夜警

只要在240秒内击倒7名浪人，即可出现不逞浪士。注意自己的体力的保持。小心不要误伤任何平民。

第八日　武家屋夜警

左下的小部屋！直接过去就可以引发不逞浪士的出现过场动画。另，屋里有敌人，不要愣头愣脑的冲进去。

第九日　商屋夜警

轻推L3类比摇杆，以走路的形式上到2层，即可出现不逞浪士！注意不能跑，今后很多任务都有如此要求。

第十日　岛原夜警

在把岛原这里的全地图游荡至少1/2以上后，才会出现不逞浪士登场的动画，不用在乎是否要收刀。

第十一日　特殊任务

把地图中十名以上的浪人击倒，这里没有时间限制！之后可出现不逞浪士。注意体力，本关要一气贯穿，没有休息时间。

第十二日　京东街地夜警

五名浪人击倒即可出现不逞浪士，也是没有时间限制的任务，同样要小心平民的安全。

第十三日　敕命任务

史称八月十八日政变。和近藤＆土方会合后，到地图左下！注意，会合后要击倒十名浪人才可出现不逞浪士。

第一日 商屋夜警

用刀快速斩开至少15个隔扇(就是每间房间的大门),就会出现不逞浪士。注意,行动迟缓的话,敌人会逃走。

第二日 大桥周遍夜警

不用去逛地图了,只需要消灭七名以上的浪人,不逞浪士即可登场出现。注意村民安全,不可枉杀。

第三日 京市街地夜警

这个任务有两种随机条件,一是:把地图全部走一遍,二是:等到3分钟以后,不逞浪士即刻登场。

第四日 神社夜警

杀人!这一个任务需要斩杀二十名以上浪人才会出现不逞浪士登场。神社敌人很多,小心体力的保持。

第五日 洛外巡查

这是有时间限制的,300秒以内必须要斩杀十名以上的浪人,才会有不逞浪士出现。离休息还有五天。

第六日 油小路夜警

必须收刀!在120秒以内迅速到达地图左下部分。除了和主动拔刀的浪人交手以外,不要擅自拔刀,否则不逞浪士不会出现。

第七日 哈御门前巡查

不用收刀,只要及时斩杀十名以上的不逞浪士就可以了。之后直接跑到地图西侧南北贯通的街道上即可。

第八日 岛原夜警

这个任务的随机条件很多,不能详述。记住,杀敌人、逛完所有地图、2分钟左右,同时完成以上条件,不逞浪士必然出现。

第九日 特殊任务

二层急行!能多快就多快~要注意,这不是芹泽鸭的暗杀任务,别选错了。还有就是,第十日和第十一日可以自由安排。

第十二日 游郭夜警

走路!轻推L3类比摇杆,不要碰到任何人和东西,否则必定失败。走到二楼就可以看到不逞浪士的登场了。

第十三日 自由时间

本日始至二十八日是自由支配时间,用来锻炼剑技和能力。但要注意,第十三日必须有芹泽鸭提到对新见剖腹的疑惑才行,否则读档重来。

第二十八日 强制剧情

长州的不逞浪士——桂小五郎出现。这种"维新×杰"是不会在第一次游戏中死掉的,但是能让他们出来还是我们所期待的!

第二十八日 特殊任务

神社地图。上来就急行军,不理会纠缠的任何浪人,直扑地图的左上方,也就是神社大门的左上方,把"绯村"带到京都的桂小五郎。

第二十九日 救命任务

走路!又是这种浪费时间的任务,轻推L3,一直走到地图最左上角的房间外侧。那里自然是芹泽鸭!剧情后就是战斗~

斋藤一

藤堂平助

誠

原田佐之助

山南敬助

第一幻	强制剧情	剿灭了芹泽鸭,把水户天狗党从新撰组中隔离出去后,天然理心流成为新撰组中唯一个实力派。土方岁三制定了局中法度。
第一幻	京都御苑夜警	是否有时间限制这一点是随机的,保险起见的话要在300秒内斩杀二十名浪人,这时候不逞浪士会出现。
第二幻	游郭夜警	走路潜入! 轻推L3类比摇杆,直接走到二楼,然后向最左侧最里面的房间走去。记住,务必要站在大门口出刀斩隔扇。
第三幻	哈御门前夜警	一定要带满仲间,否则不会出现不逞浪士! 然后收刀入鞘后直奔地图左下的小路,到那里就会自动发生不逞浪士围攻的事件。
第四幻	岛原夜警	两种随机条件,我们只需要于5分钟以内在地图1/4的空间内斩杀五名浪人,即可出现不逞浪士的登场动画!
第五幻	街道巡查	随机条件比较多,而且变化很多。唯一一个最高难度是3分钟内全地图探索后,直接到达街道的主路上即可出现不逞浪士。
第六幻	哈御门前巡查	带上"大石",他是观察伪装的高手! 收刀入鞘后,直奔地图右下角的街道,那里有一个带大斗笠或大背篓的人,就是不逞浪士。
第七幻	大桥周遍夜警	阻止浪人通过大桥! 必须带上仲间! 之后坚守大桥不能让一个浪人通过,而且要坚持时间至少2分半以上才能让不逞浪人出现。
第八幻	洛外巡查	先在地图上逛,能杀多少浪人杀多少。之后在3分钟之后去地图右下方的通路,就可以发生不逞浪士的出现动画。
第九幻	特殊任务	注意,本章可以一气贯通! 所以保持体力的关键所在。此任务条件是5分钟内把十个浪人击倒就可以引发不逞浪士出现。
第十幻	特殊任务	坂本龙马的名头大不大? 这次任务就是抓他! 当然现在不能杀这个"志士"。他出现在大桥的下方的河流浅滩上。
第十一幻	特殊任务	快接近"池田屋"了,热血沸腾耶! 斩杀三名浪人就可以,这个新炭商就是泄露池田屋情报的家伙,下个任务肯定就是了!
第十二幻	强制剧情	确切情报,倒幕派中的激进成员准备火烧京都,于是自然又是那个朝廷内部下达的勒命任务,准备一战成名吧!!
第十三幻	敕命任务	5分钟以内把三个成员集中在一起,就会有情节发生。直接进入池田屋,屠杀不逞浪士! 善用合体技可以轻易过关。

武家屋夜警
第一日

慢慢走路！推 L3 类比摇杆前进。不逞浪士在中央一排房间中最东边的屋子里面。慢慢走过去，到门口就有情节发生。

洛外巡查
第二日

保护幕府要人到其官府，其实也就是西北那个有看门者的那个地方。不逞浪士在到达大门以后才会出现，注意保证要人体力。

大桥周遍夜警
第三日

需要加仲间共四个人，并组成一个战斗队，不能把队友丢在一边。之后就需要杀掉 20 名浪人就可以出现不逞浪士。

岛原夜警
第四日

随机条件很多，我们杀几个浪人以后就一直向西南的小路跑，到那里如果没有发生动画，那就要重来，且不能杀人走过去。

哈御门前夜警
第五日

带上“大石”，收刀入鞘，直冲地图的左下角的小路中，这时候有身着青色衣服的商人，丫就是不逞浪士，砍！！

京都御苑夜警
第六日

应该是有时间限制，但是尺度比较宽松而已。5 分钟以内，斩杀十个浪人。这时候会出现不逞浪人。

游郭夜警
第七日

不用轻推 L3 类比摇杆了！需要在短时间内快速斩开 17 个以上的隔扇，就会出现不逞浪士的登场动画。

自由时间
第八日

该休息就休息，如果体力充裕的话可以继续锻炼剑技，增加熟练度。注意，第十一日还有一天休息时间呢！

京市街地夜警
第九日

两个随机条件，而且可能同时发生。4 分钟内巡查全地图并且达到 7 名浪人的斩杀。之后出现不逞浪士。

寺夜警
第十日

4 分钟以内不允许任何浪人突破防线，其实也就是我们出来得地方。之后会有不逞浪士出现，斩杀即可。

街道巡查
第十二日

守卫幕府要人到街道的南侧。注意，没有任何斩杀的要素，只需要带要人到目的地就可以，之后出现不逞浪士。

特殊剧情
第二十五日

和冲田总司会话，谈起关于冈田以藏的讨伐任务。没有发生这个事件的就可以去读取进度了，有时候是随机的。

特殊任务
第二十五日

杀！至少要干掉二十个以上的浪人才会出现不逞浪士。后面还有一个勅命任务，注意保持我们的体力。

敕命任务
第二十五日

街道中 3 分钟时间内十五名浪士斩杀，随后情节进入到街中，这里十五名浪人以上斩杀后直冲北大门！

山崎 丞

島田 魁

誠

林信太郎

大石锹次郎

山野八十八

第一回　寺夜警

从下面讨伐三个浪人以后，直接向上到上方东西走向的街道中央，那里有寺院大门，这时会发生不逞浪士出现动画。

第二回　强制剧情

山田和总司在会话中提到了伊东甲子太郎。勤王派离新撰组越来越近了，看来山田的脱队的日子即将到来了。

第二回　大桥周遍夜警

带幕府要人到大桥对面的剧场大门。不需要杀多少浪人的限制，只要能过去就可以了。到地点可见不逞浪士。

第三回　街道巡查

带上所有仲间，所有队员直杀到地图上端，当然因为浪人众多，所以没有人数和时间限制，随后不逞浪士出现

第四回　岛原夜警

必须带满所有的仲间用来封锁街道。之后斩杀五名以上浪人，等 2 分钟以后，到地图左下的街道中，可出现不逞浪士。

第五回　洛外巡查

带上“大石”，收刀入鞘。如果你想屠戮一些浪人，就不要直接到地图的左下角，河边有一个商人，就是他！！

第六回　游郭夜警

一次狭小空间内的激烈战斗。同时一对多没有自信的话，可以带上几个强力仲间。注意，杀个十五浪人就有情节了。

第七回　武家屋夜警

轻推 L3 摇杆，走路到地图中央一排房子的最右方，也就是最东边的房间门口。这时候不逞浪士的登场动画了。

第八回　自由时间

休息！随着章节的前进，体力的保持很是问题，尤其是浪人的战斗力得到了很大的提升，必须小心应付才可。

第九回　哈御门前巡查

带上仲间封锁街道。导致不逞浪士出现的办法是尽快合流你的仲间，然后完成 12 人~15 人的浪人斩杀任务即可。

第十回　京市街地夜警

随机条件不同，有时候是三分钟以后；有的是斩杀名浪人；还有就是携带仲间并合流后一段时间以后发生不逞浪士事件。

第十二回　强制剧情

山南脱队！虽然局长近藤勇对于山南还是有些许感情的，但是树立“局中法度”的土方岁三认为，违反法度就是总长也不宽恕。

第十三回　商屋夜警

第一层不要走左侧，贴右边到左上的楼梯。之后上楼，二楼中贴着左边到最左侧的房间门口，斩开隔扇出现不逞浪士。

第十四回　敕命任务

最快速度向上方杀过去，路上有很多持枪的浪士，如果你的枪技已经很强了，那么这个任务就装备长枪比较好。

由此改为任务完成解说

说明

除了特殊任务和敕命任务外，笔者的程序中不逞浪士的出现，有了很大的随机性。无法按照日期给予流程。只能给予地点和任务条件。

神社夜警

普通

注意，仲间是必须携带的，由他们构成包围网后，收刀入鞘后，从左下角开始和仲间合流，之后出刀杀死三位浪人就可以。

岛原夜警

普通

一定时间内在地图内巡查，遇到浪人也是可以斩杀的。时间限制一般是 2~3 分钟，没有斩杀浪人数字的条件，到时间即可。

商屋夜警

普通

搜查所有房间，这个条件包括尽量多的斩开每个房间的隔扇。这里有时间限制，但是 3 分钟足够大家翻个底朝天了。

游郭夜警

普通

其实和本章的“商屋夜警”是一个性质！就是搜查每个房间。时间限制上目前还没有碰到，但是敌人明显比商屋的任务多很多。

武家屋夜警

普通

无论条件如何改变，这是不能调整的——和仲间合流以后，还会有一定时间，才会有不逞浪士。当然，有时候需要先“走进去”！

油小路夜警

第七日

一般这里都是护送幕府要人到地图最下端。记住，从最左侧走的话，会有至少两批大量浪人的伏兵！到达后，会有不逞浪士出现。

哈御门前巡查

普通

不像是一般的“哈御门”的任务，这里很多都是要斩杀浪士数量做为条件的！二十名浪士斩杀会出现不逞浪士的动画。

洛外巡查

普通

在巡逻浪士不能发现的情况下到达地图左侧偏上的大门口。要绕路的说，而且有时候会注意巡逻人的走动规律才好完成。

大桥周边夜警

普通

剧场防卫，这个就是不让层出不穷的浪士冲过去！一般来说，十或者二十个浪士斩杀，且无一人通过的话，可以有不逞浪士。

京市街地夜警

普通

和仲间合流！之后达成二十以上的浪士斩杀条件以后，不逞浪士才会出现。记住，只有和仲间组队才有事件发生。

特殊任务

固定

坂本龙马和中冈慎太郎，当然这也是不能杀掉的维新×杰。但是引发情节的话，可以挑战你的作战力。另，龙马一定会用手枪……

特殊任务

固定

对于谷三十郎的诛杀任务！特殊任务对比普通任务就是不一样，因为只要没有过分违规，或者自选退出，不逞浪士肯定出现。

敕命任务

固定

大桥中央，注意腹背受敌的话，能否活用阵型就是关键所在。尤其是多对多的阵型，更是在这里可以发挥出极至的效果。

尾形俊太郎

芹泽鸭

誠

坂本 龙马

桂 小五郎

洛外巡查

普通

一般是不逞浪士——穗刈幸次郎。而且出现地点就在地图的北侧街道附近。这章没有巡逻任务，不会被视角问题困扰。

大桥周边夜警

普通

无数的浪士冲击防卫区域。和仲间合流后，就在防卫区域内坚守，直到时间到（一般是3分钟或者5分钟），后不逞浪士出现。

寺夜警

普通

条件不定，一般是时间和斩杀条件都会有。我们需要一路杀到有仲间守卫的街道，其实也就是地图上的南侧街道上就可以。

拔刀术的极至

普通

拔刀术是不能撤销的刀技！虽然防御和仕挂的时候都有很大难度，但拔刀术的魅力都在“他流”的“不知火”中，还没觉悟吗？

商屋夜警

普通

如果没要求必须“走路”的话，就现在这里斩杀浪士，等仲间的援军到达，随后一定时间后会出现，一般是——佐原桂之介。

游郭夜警

普通

有时候会要求我们“走路”到目的地，剧情引发位置在二楼的右侧房间。那里的不逞浪士一般都是——若林。

寺夜警

普通

很少见一章中一个地点有两次普通任务中有不逞浪士出现?！目前怀疑，仲井户松助这个家伙还会出现在别的地点。

哈御门前巡查

普通

带“大石”找人的一个任务。大概位置在地图的北侧街道上，北侧街道很宽，记住他在街道下方中央，红色袖子。

街道巡查

普通

这是本游戏很爽的一个关卡之一！狭窄的郊外通路和无数的敌人，都利于我们一个一个的消灭掉。注意，本章这里有时间限制。

长枪的注意事项

注意

枪技是很好用的，但是市区内部，尤其是平民很多的地方，很容易误伤他人。所以，先防御最好，反正游戏没有仕挂长枪。

特殊任务

固定

大久保利通和西乡隆盛，引发他们出来的条件是任务中先进行二十个浪士斩杀！之后在地图东侧丘陵上会有特别的过场动画发生。

特殊任务

固定

地图南下，追讨田中寅藏！这可是新撰组自冲田总司病后，当职的剑术师范！注意有时间限制，行动要快速。

救命任务

固定

武田观柳斋，新撰组五番队组长。被伊东甲子太郎所说服而脱队。注意，时间上也是有限制的，一定要尽快追上。

关于刽子手河上彦斋

疑问

河上彦斋在第六章出现，但是第一遍游戏的时候我没有引发他出现的事件，但是本章我在休息的时候，听露草说起过？目前找寻中！

洛外巡查
普通

只管斩杀浪士，当时间到达后才会有不逞浪士登场。这最终章的浪士体力很高，而且 AI 也相对提高，不似当初好对付。

京市街地夜警
普通

带“大石”去找隐藏的不逞浪士。如果地图大约中央位置有一个带草帽的男子，那么大石会注意他。没有的话，只有等下次。

大桥周边夜警
普通

时间上没有限制条件，只有斩杀浪士的数量是引发不逞浪士出现的条件。本任务大约是达成二十五浪士斩杀才可以出现。

游郭夜警
普通

走路！很可能出现这种限制条件，之后自然是走到引发情节的地点——在二楼的东面房间。基本上是前田卯吉这位浪士。

武家屋夜警
普通

走路！这是肯定的条件，但是走到那里才能引发情节？基本上，在庭院走动的话，可能出现动画，出现不逞浪士。

岛原夜警
普通

护送幕府要人到地图的左上方！注意要人的体力，还有就是收刀入鞘的话，是不能引发不逞浪士出现条件的，必须战斗！

商屋夜警
普通

这个任务很蹊跷~不少人都说，是需要主人公的体力减少到至少一半，不逞浪士才会出现。但也可能不是这种条件……

油小路夜警
普通

最为狭窄的城内小巷，每次基本上都会在没有灯光的黑暗小路，也就是左侧的通路中引发不逞浪士出现的动画。

特殊任务
固定

坂本龙马和中冈慎太郎又来了！当然还是不能杀他，不过他们体力上扬了，所以要想引发逃跑情节，可就是有难度的事情了。

特殊任务
固定

不逞浪士在东侧小路那里。接近结尾的不逞浪士在攻击力和 AI 上都很头大，所以用最开始我推荐的办法比较能顺利过关。

敕命任务
固定

剿灭分离新撰组的伊东甲子太郎！土方岁三亲自指挥，而且后面还要连续面对——筱原泰之进、藤堂平助，所以三连战很有难度。。

敕命任务
固定

独特的地图，最后一个任务，就是——坂本龙马！体力超长，而且还会用手枪，所以注意防御键的合理使用才好。

可以使用新撰组史实人物
翻版

继承第一次翻版的记录，就可以使用那些大家等待很久的人物。注意，用他们进行游戏的话，可都有特定的不逞浪士挑战任务！

翻版之后可以继承剑术
剑术

很多玩家都很郁闷，因为不能达成剑术全部收集！问题只出现在“天然理心流”少一招。其实那是冲田的必杀技，二周目使用冲田即可。

大久保 利通

冈田以藏

誠

戦国無双

SENGOKU MUSOU

全体编辑奉献

地狱全攻略

Contents

基本操作 …… 13

系统菜单 …… 13

游戏画面解析 …… 13

系统变更 …… 14

武将成长 …… 15

重要道具获得 …… 15

真田幸村 …… 16、33

明智光秀 …… 17、34

上杉谦信 …… 18、35

服部半藏 …… 19、36

阿市 …… 20、37

森兰丸 …… 21、38

杂贺孙市 …… 22、39

伊达政宗 …… 23、40

武田信玄 …… 24、41

浓姬 …… 25、42

前田庆次 …… 26、43

女忍 …… 27、44

阿国 …… 28、45

织田信长 …… 29、46

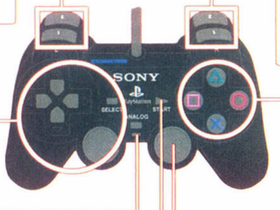
石川五右卫门 …… 30、47

战场地图 …… 31、32

城内战 …… 48

特别鸣谢：平城球圣、郑歆

基本操作



系统菜单

一.合战

无双演武	选择任意武将进行游戏,关卡固定,类似真·三国无双2的无双模式
模拟演武	选择任意武将和关卡进行游戏,类似真三国无双系列的自由模式
新武将	作成并且育成新武将
无限城	连续不断的城内战
仕合	2人对战模式
腕试	选择任意武将进行的技能练习(MINI GAME)

二.各种设定

环境设定

难易度	游戏的难易度	简单/普通/困难/地狱
表示	敌体力	体力槽表示(表示/非表示)
	剧情	剧情表示(表示/非表示)
	字幕	剧情字幕(表示/非表示)
	视角追尾速度	1—16阶段调整
	画面调整	方向键调整游戏画面表示位置
手柄	振动机能	あり/なし(开/关)
	弓操作模式	通常/上下颠倒
	按键设定	手柄按键设定
音效	システム	ステレオ/モノラル(立体声/单声道)
	BGM音量	1—16阶段调整
	效果音音量	1—16阶段调整
	台词音量	1—16阶段调整
	音乐测试	游戏中BGM再现
武将能力初期化		武将能力全部复原为初始状态
护卫部队作成		设定护卫队兵种,部队名,队员名,最多三个部队
记忆卡		セーブ/ロード(储存/读取)
删除中断进度		

三.宝物库

武器一览	查看取得的武器资料
成长一览	查看角色的能力成长
CG一览	观看游戏的开场和结局CG等
任务一览	查看每个角色任务完成度
道具一览	查看已取得的各种技能道具

游戏画面解析

两军士气 两军士气对比(蓝=自军,红,黄=敌军)

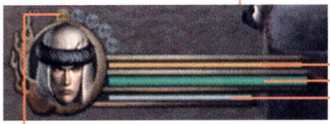
敌情报 敌所属,兵种名或武将姓名

敌体力槽 敌人的体力

功勋值

获得功勋数值

PLAYER情报



能力上升效果

战场上获得一时能力上升道具后显示,效果时间越少闪烁越快

- 属性攻击LV上升(30秒内)
- 无双槽不减(5/10秒内)
- 移动速度最大(30秒内)
- 防御力2倍(30秒内)
- 攻击力2倍(30秒内)

马力槽

骑马时的体力,骑乘时受到攻击即减少,为零时落马

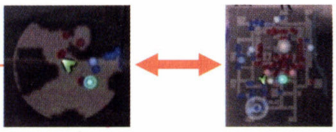
体力槽

PLAYER体力。为零时GAME OVER

无双槽

MAX时即可使用无双奥义

战况地图 用L2键切换大小,按住L2不放,地图消失



- ▲ PLAYER
- ● 护卫兵
- ● 自军
- ● 敌军
- ● 战斗中军团
- ★ 初期所骑乘马
- ×/● 任务发生地点

连击数 攻击连续命中数,5击以上才会显示

击破数 击破敌军总数

任务信息 现在发生的任务

系统变更

新武将育成模式

1)选择新武将肖像和性别，不同肖像初期能力不同，各种肖像的特点如下

	攻击力					防御力									
肖像	刀	枪	雉刀	间	骑	刀	枪	雉刀	间	骑	体力	无双	移动	回避	跳跃
男1	●	●			●								●		●
男2						●	●		●		●				●
男3	●	●			●								●		●
男4						●	●		●		●				●
女1		●	●	●									●	●	
女2			●				●			●		●	●	●	
女3		●	●	●									●	●	
女4			●				●			●		●	●	●	

2)为新武将取名，部分特殊姓名会有能力补正

3)选择要使用的武器(刀，枪，雉刀)进行修行，共 12 次修行机会，修行成功后根据所得评价提高/降低能力

4)12 次修行完成后参加各大名登用试验，达到规定的合格点数之后即可在无双演武和模拟演武时使用新武将。

修行的种类

1)**剑豪**：制限时间内攻击敌人，击破数越高评价越高。
上升能力—使用武器攻击力、体力、跳跃。
下降能力—未使用武器攻击力、间防、骑防

2)**奥义**：制限时间内使用无双奥义攻击敌人，击破敌越多评价越高。
上升能力—无双、使用武器攻击力、回避力、移动力。
下降能力—未使用武器攻击力、间防、骑防

3)**突破**：制限时间内到达目的地，越快到评价越高。
上升能力—移动力、体力、无双、使用武器攻击力、跳跃力。
下降能力—未使用武器攻击力、间攻、骑攻

4)**舞斗**：制限时间内达成连击数，连击数越高评价越高。
上升能力—使用武器攻击力、间攻、骑攻、体力、移动力、回避力、跳跃力。
下降能力—未使用武器攻击力、间防、骑防

5)**刚弓**：制限时间内使用间接攻击攻击敌人，击破敌越多评价越高。
上升能力—间攻、体力、间防、骑攻。
下降能力—未使用武器攻击力、移动力

6)**心眼**：制限时间内将敌人间接攻击弹回并击倒敌人，击破数越多评价越高。
上升能力—间防、无双、使用武器攻击力、间攻、骑防、回避、跳跃。
下降能力—未使用武器攻击力、移动力

7)**马术**：制限时间内骑马到达目的地，越快到达评价越高。
上升能力—骑攻、骑防、体力、无双、使用武器攻击力、使用武器防御力。
下降能力—未使用武器攻击力、间攻、回避力、跳跃力。

新武将模式的追加要素

前田庆次	进行“剑豪”修行时乱入	胜利后特技“居合”习得
服部半藏	进行“剑豪”修行时乱入	胜利后贵重道具“兵粮丸”取得
五右卫门	进行“突破”修行时乱入	胜利后特技“千里眼”习得
伊达政宗	进行“马术”修行时乱入	胜利后特技“怒发”习得
くのいち	进行“心眼”修行时乱入	胜利后特技“心觉”习得
杂贺孙市	进行“强弓”修行时乱入	胜利后间接攻击变为铳攻击
阿国	进行“舞斗”修行时乱入	特技“练气”习得
道场破 1	进行“剑豪”修行时乱入	新武将造型追加
道场破 2	进行“剑豪”修行时乱入	新武将造型追加
道场破 3	进行“剑豪”修行时乱入	新武将造型追加
道场破 4	进行“剑豪”修行时乱入	新武将造型追加
太鼓百打	特技“练气”习得	
毒鬼丸击破	特技“忍耐”习得	

修行特殊事件

修行指定：师父强行指定下次修行内容，修行成功后上升能力为平时两倍
喝入れ：下次修行时全能力两倍
差し入れ：获得“浊酒”，最大无双值加 5
整体：刀攻击减 3
疲劳困惫：体力很少的状态下还继续修行随机发生，随机各种能力值下降
武器纷失：下次修行时不能使用某种武器
食あたり：在吃饭时从师父那儿得到药，体力/无双最大值各减 10

部分有能力补正的特殊姓名

近藤 勇(きとゆ)	冲田 总司(ぉてそし)
土方 岁三(とほささ)	岛 左近(とさき)
宫本 武藏(きほふそ)	武藏坊 弁庆(ふそほへけ)
佐々木 小次郎(さ々もししろ)	本多 忠胜(ほたちし)
加藤 清正(かとせせ)	斋藤 道三(さととさ)
伊东 一刀斋(いとぃとさ)	柳生 宗严(やせしか)
吉冈 清十郎(きぉせしろ)	风魔 小太郎(ふましたろ)
百地 三太夫(ひちさたふ)	立花 宗茂(りかしも)
长宗我部 元亲(ちしかふけし)	北条 氏康(ほししこ)
三好 长庆(さこちけ)	一色 义道(いしきと)
山名 丰国(さめほこ)	宇喜多 直家(ぅきたちか)
尼子 晴久(にしせき)	毛利 元就(もりけし)
朝仓 义景(ちそきけ)	波多野 秀治(はたゃしし)
斋藤 义龙(さときり)	浅井 长政(せぃちせ)
今川 义元(こせきけ)	德川 家康(とせかこ)
本愿寺 光佐(ほかしこさ)	羽柴 ねね(ぅしねね)
铃木 佐太夫(れもさたふ)	河野 道宣(かゃとせ)
浅井 茶々(せぃち々)	前田 まつ(せてまつ)
立花 暗千代(りかぁせた)	武田 里美(ふてりひ)
源 义经(けきけ)	伊东 甲子太郎(いとこしたろ)
シブサ ワコウ	B oA

注：括号中为对应汉字所在的假名

战场进化

战国无双战场分野战和城内战两种。

野战同以前无双系列的战斗相同；城内战则是在封闭的城内迷宫往最上阶或最下阶前进，在取得贵重道具阴阳手镯之前，城内战地图不会自动显示，只显示到达过的地点地图。

无双奥义的进化

1) 每个角色在发动无双奥义/无双秘奥义时的第一下攻击和最后一下攻击都是全范围攻击判定，而且最后一下带吹飞效果。

2)发动无双奥义/无双秘奥义后，按△，□，○都可以攻击，而且攻速和威力都有提升。

3)发动无双奥义/无双秘奥义后，即使不按任何键，无双槽也会一直减少，直到减为零。

4)1P,2P 合作时，无双奥义槽合为一条在 1P 体力槽下显示，左右部分分别是 1P 和 2P 无双值，全满后才能发动无双，发动时 1P，2P 同时使用无双。

关卡任务

这次的战国无双每个关卡都有数个不同的任务，每个任务都会在达成触发条件后显示，而后一直在屏幕右下角提示任务达成条件，每个任务完成后都可获得功勋值；出现过的任务，不管完成与否，都可以在宝物库的任务一览中查看任务名称和达成条件。

武器及武器属性

此次战国无双每个武将共有 5 个等级武器；其中 LV5 武器能力固定，必须在困难难度以上用特殊方法取得；LV1—4 武器全部可以直接从桐木箱中取得，且武器能力随机，难度越高取得的武器越好，某些 LV4 武器能力会比 LV5 武器能力还高。

攻击属性的种类

红莲 让对手处于火炎状态，火炎状态时受持续伤害

闪光 对手和周围一定范围内落雷，大范围的全体攻击

冻牙 让对手一定时间内被冰冻，不能做任何行动

夜叉 夺取对手体力，以回复自身体力

修罗 装备五本"五轮书"后可使用的属性，发动属性时武器上附带黑色的闪光(据说作用类似真三国无双系列的斩属性，具体作用有待查证)

角色的攻击方式

与真三国无双系列相比，战国无双的角色攻击方式较少，以武器等级来划分共以下几种：

LV1 武器	LV2 武器	L3 以上武器
△	△攻击集气可能	△攻击最大集气可能
□□□□	□x6	□x8
□△	□△△	□△△△
□□△	□□△△	□□△△△
□□□△	□□□△△	□□□△△△

武将成长

武将成长

1)体力/无双的成长方式

武将体力/无双和武将等级相关，武将等级上升后，体力/无双最大值都会上升；等级则随功勋值增加而上升。每个武将升级时体力/无双的上升量及上限值根据武将能力类型(平均型/力量型/速度型)变化。

2)武将能力的成长方式

每场战斗后会对武将在本关的表现进行评价，并根据评价高低提升武将能力和增加功勋，评价共六级：S.A.B.C.D.E，评价内容如下：

①**クリアタイム**：通过关卡时间评价，时间越少评价越高；主要提升能力：移动力/骑攻/骑防

②功勋道具获得：获得功勋值上升道具越多，评价越高；主要提升能力：攻击力/防御力

③任务达成：关卡任务达成率越高，评价越高；主要提升：跳跃力/回避力

④奥义评价：使用无双 1 次最大击破数和本关无双总击破数越高，评价越高；主要提升能力：间攻/间防

⑤综合评价：以上四项评价平均值。

3)技能习得

每场战斗后根据武将取得功勋获得"技能习得点数"，取得功勋越高，技能点越高；技能共分五类：固有技能，猛攻，武技，护身和属性，各种技能详细作用如下：

固有技能(这类特技不可习得，特定角色才能使用)

八双跳び　二段跳跃(服部半藏和くのいち专用)

盗人の咆哮　可以破坏战场上的障碍物(石川五右卫门专用)

"猛攻"技能(不同的武将习得技能的条件和习得顺序都不相同)

活身　增加最大体力值上升机率

激昂　濒死状态起身后一定机率攻击力二倍

居合　增加武器攻击范围

怒发　无双槽增加速度上升

威压　增加锷迫り合胜利后的杀阵威力

刚力　增加锷迫り合时获胜机率

硬骨(高级)　受到直接攻击时没有硬直状态

铁壁(高级)　受到间接攻击时没有硬直状态

一の太刀(高级)　反击时攻击力上升

"武技"技能(不同的武将习得技能的条件和习得顺序都不相同)

虎乱　无双奥义攻击力上升

胜ち哄　战斗后获得的技能点数增加

乘り崩し　骑乘时冲撞攻击力上升

练气　集气攻击力上升

鼓舞　进行救援时，部队士气上升

皆传(高级)　任何时候都可使出无双秘奥义

无刀取り(高级)　移动中受到攻击时自动防御

强弹(高级)　间接攻击可以贯通攻击敌人

"护身"技能(不同武将学技能的条件和顺序都不同)

心觉　增加最大无双值上升机率

忍耐　濒死状态起身后一定机率防御力加倍

千里眼　获得好道具机率上升

药活　回复道具的效果上升

燕返し　令普通攻击有一定机率变成反击

脱兔　濒死状态起身后一定机率移动力最大

意地(高级)　受任何攻击都不会气绝

蜻蛉返り(高级)　遭受吹飞攻击后自动受身

いなし(高级)　可以防御所有类型的攻击

"属性"技能(该技能没有习得条件，只要技能点足够就可习得，而且每人能习得的属性特技除名称不同外，出招完全相同，故不详细列出名称，只列出可附加属性的招式出法)

加护　对敌人的属性攻击耐性上升

神弹　间接攻击附带属性攻击

□□□□，□x6 或□x8 附带属性攻击

□△、□△△、□△△△、□□△、□□△△、□□△△△、□□□△附带属性攻击

高级技能学习所需点为 1000 点，且只能习得 1 级；其余技能可习得 3 级。顺带一提，每个武将要习得全部技能需要 30500 技能点数！

贵重道具获得

汗血马鞍——真田幸村章(大阪夏之阵)

1)将前田利常、松平忠直吸引至真田丸附近；2)大炮炮击前全击破；3)丰臣秀赖说得成功；4)自军无武将败走且无敌军入城；5)击破伊达政宗后贵重品运输队出现。

松风鞍——武田信玄章(安土城攻略战)

1)阻止明智光秀火计；2)击破右下方出现的庆次，贵重品运输队出现。

马铁甲——新武将章(长筱之战)

1)完成长筱城攻略任务，并迅速击破明智光秀；2)本阵后方伏兵击破；3)击破突击的前田庆次和服部半藏；4)敌本阵以外全武将击破后突入信长本阵，贵重品运输队出现。

武者物语——新武将章(大阪夏之阵)

1)阻止伊达政宗侵入大阪城；2)援护并救助进行突击的幸村；3)贵重品运输队出现。

阵太鼓——阿国章(川中岛之舞)

敲击战场上任意太鼓 40-50 次后贵重品运输队出现

黄熟香——浓姬章(岐阜城潜入)

1)不击破くのいち直接前往 2 阶；2)3 阶时击破くのいち后贵重品出现。

兵粮丸

新武将进行"剑豪"修行时，将随机乱入的半藏击破后取得

案内人形——石川五右卫门章(大阪城无断侵入)

1 阶全武将击破，1 阶宝箱全取得后贵重品出现

六神膏——通过无限城虚空模式第 30 阶后取得

八幡铃——伊达政宗章(小田原城乱入战)

破坏 3 阶全部假阶梯后贵重品出现

阴阳手烛——くのいち章(上田城救出战)

关卡制限时间少于 20 分后潜入地下五阶，贵重品出现

荒御魂——上杉谦信章(川中岛宿命战)

1000 人讨后贵重品运输队出现

勇
日本第一強兵
真田幸村

土岐名门
明智光秀

毘
越后之龙
—上杉谦信

鬼之半藏
服部半藏

战国第一美女
阿市

炎之美少年
森兰丸
武

无敌铁炮使
杂贺孙市
撃

乱
奥州独眼龙
伊达政宗

甲斐之虎
武田信玄

美浓之蝶
浓姬

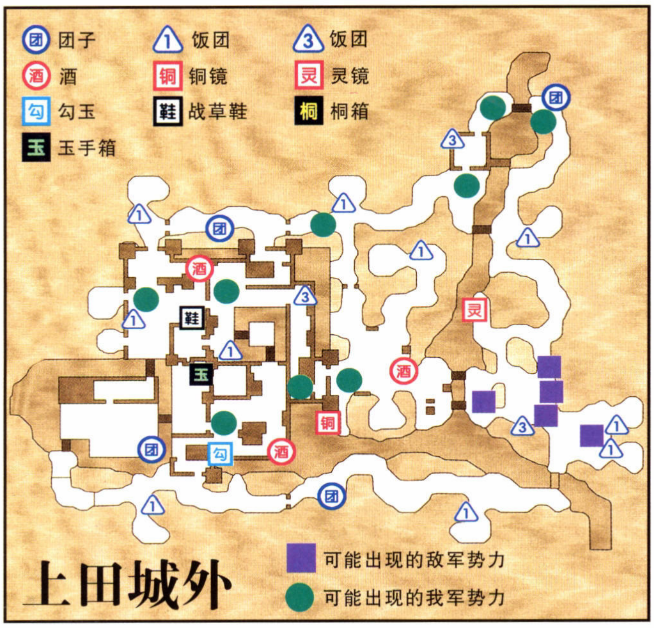
战国第一倾奇者
前田庆次

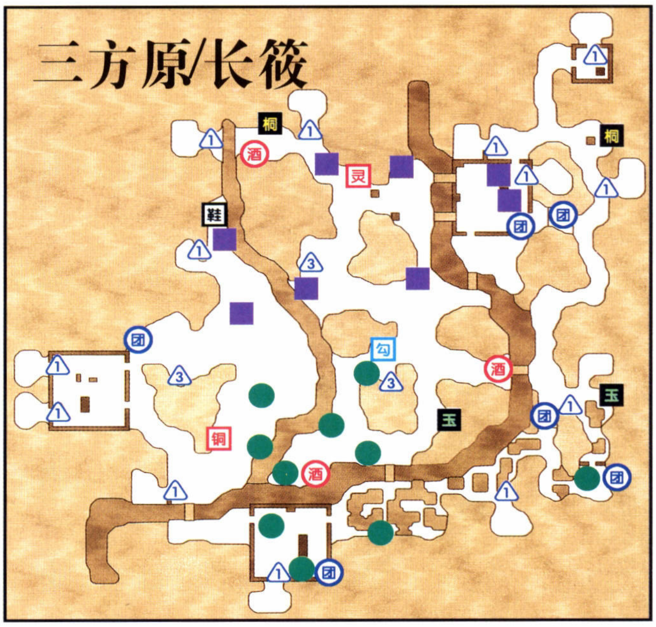
谜之忍者
女忍

无双歌舞伎
阿国

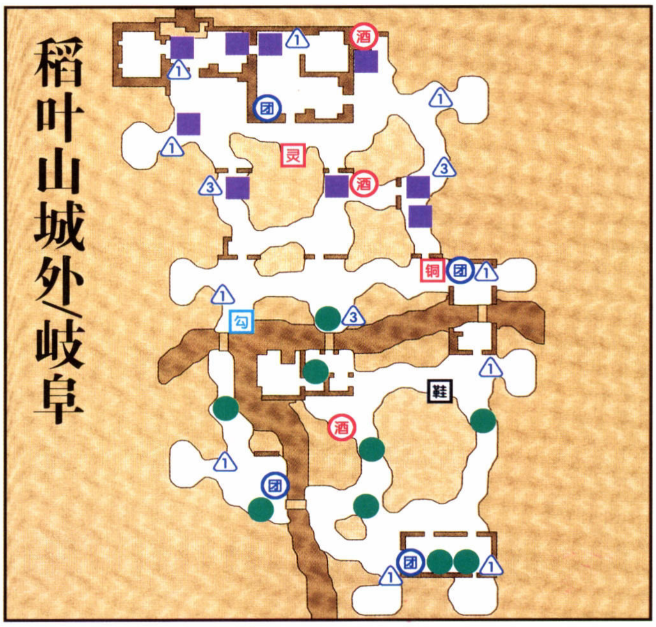
第六天魔王
织田信长

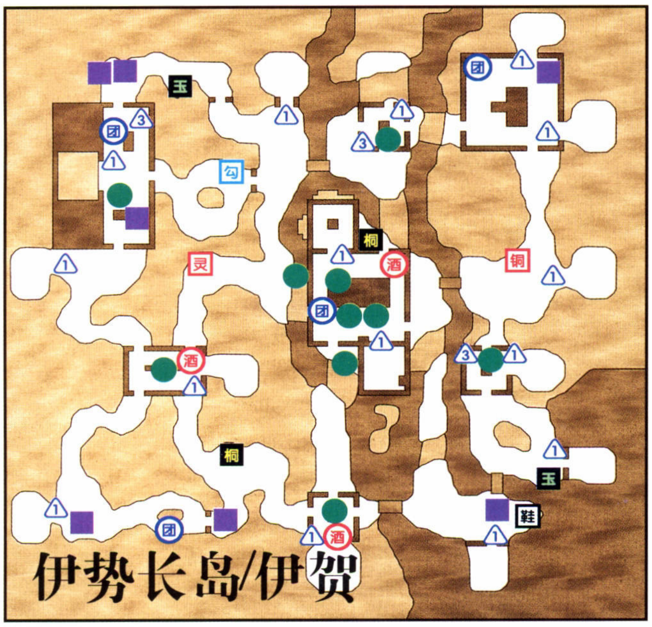
大盗伍佑卫门
石川五右卫门


团 团子
1 饭团
3 饭团
酒 酒
铜 铜镜
灵 灵镜
勾 勾玉
鞋 战草鞋
桐 桐箱
玉 玉手箱
上田城外
可能出现的敌军势力
可能出现的我军势力

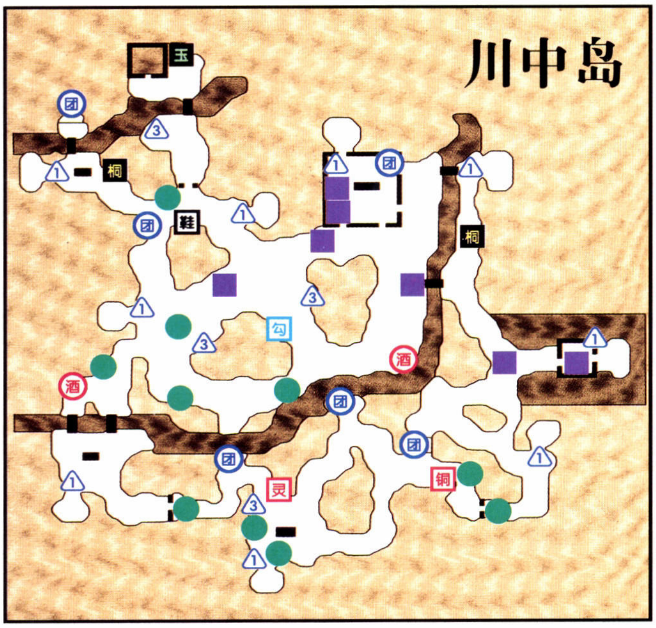

三方原/长筱

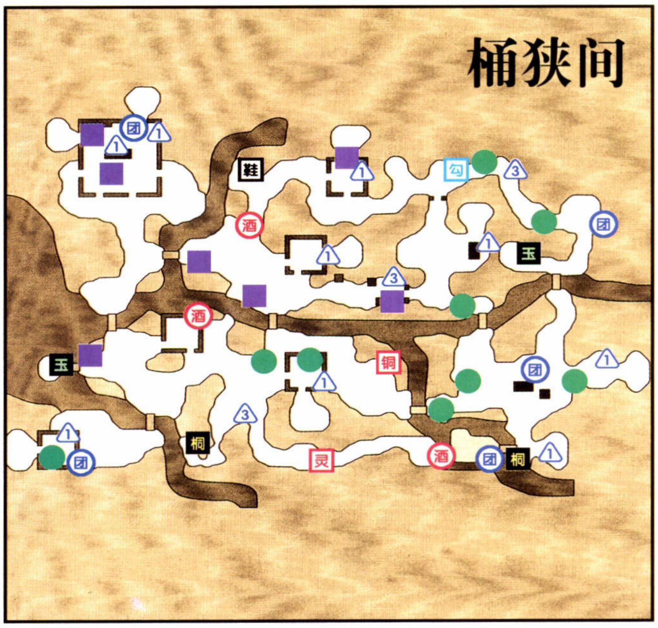
大坂城外/本愿寺

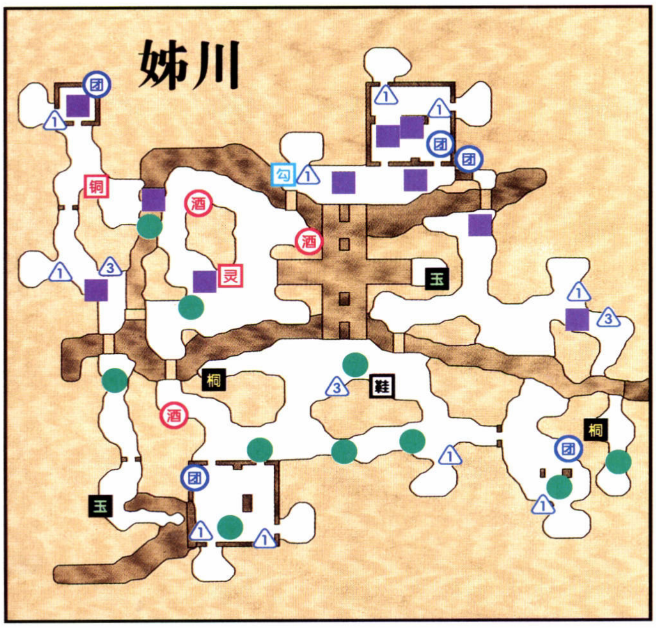

稻叶山城外/岐阜

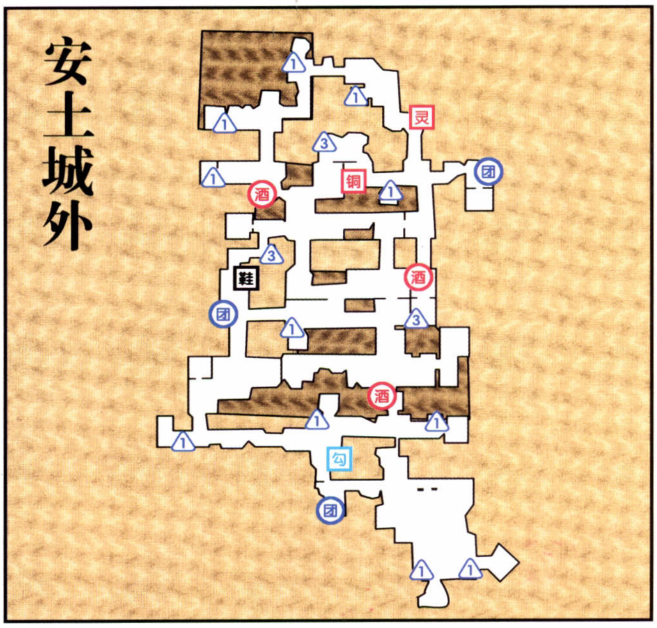

伊势长岛/伊贺

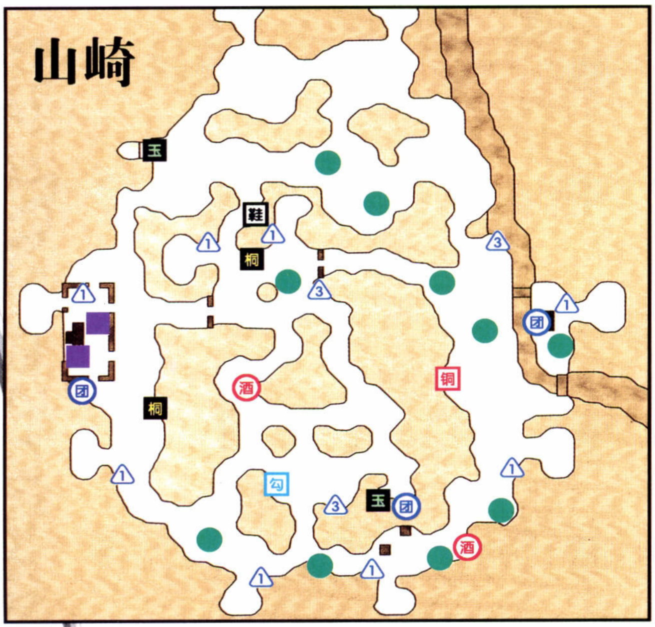
本能寺/京都











最易最快 LV5 武器取得方法(BUG)

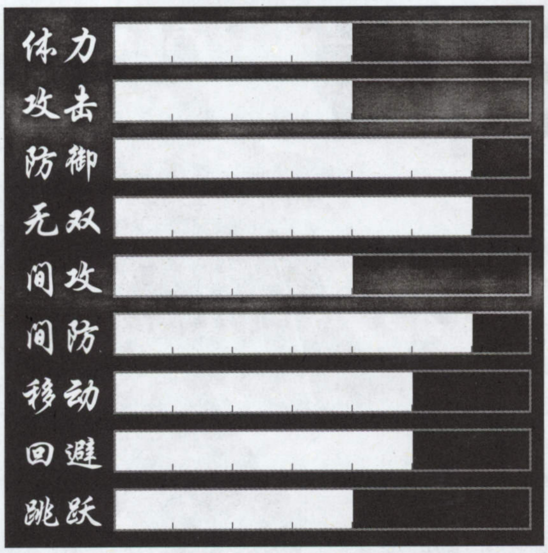
1)游戏难度为困难或地狱
2)1P 选择想要取得 LV5 武器的武将，2P 选择**くのいち**
3)选择模拟演武模式**くのいち**之章的上田城救出战
4)2P 控制**くのいち**在 4 分钟之内到达地下 5 阶，贵重品出现
5)1P 武将取得贵重品后，等服部半藏将真田幸村体力减至 50%以下即可过关
6)1P 武将取得 LV5 武器，此方法适用于任何武将

轻松取得高数值能力道具方法

1)游戏难度为地狱
2)选择已习得 “千里眼” 技能武将进入明智光秀之章的本能寺之章，并装备上河童御守和松风鞍
3)参照地图取得全部 8 个玉手箱，等待信长撤退即可过关
4)取得 8 个能力道具，7 分钟左右即可完成一遍

附：贵重道具效果

汗血马鞍	骑汗血马状态开始游戏	案内人形	城内战时自动显示宝物位置
松风鞍	骑松风状态开始游戏	六神膏	护卫兵可自动复活一次
马铁甲	马力伤害减半	八幡铃	城内战时自动显示陷阱位置
武者物语	护卫部队能力增强	阴阳手烛	城内战时自动显示全地图
阵太鼓	增加我方士气上升率	荒御魂	全属性攻击 LV1 上升
黄熟香	一时能力上升道具时间 1.5 倍	兵粮丸	阵亡时可自动复活一次且最
			大体力回复一半



真田幸村

初期武将

关原合战前仅率两千军将德川三万精锐死钉十五日，震惊天下；大坂夏之阵率千骑疯狂突击德川十五万大军，瞬间全灭伊达政宗骑铁！本多、井伊、酒井、松平等德川主力军随后亦全线崩溃，并数次突入德川本阵，家康几乎绝望剖腹。此战幸村之威狂若鬼神，"日本第一强兵"之名，舍其谁人可当！

猛攻

[150][250][350] [150][200][300] [1000]
[150][200][300] [1000]
[250][350][450] [1000]
[100][150][250] [150][200][250]

武技

[150][250][350] [250][300][400] [1000]
[100][150][250] [1000]
[1000]
[250][300][400] [100][150][250]

护身

[150][250][350] [1000]
[300][350][400] [1000]
[150][200][300] [150][200][300] [1000]
[150][200][300] [250][300][350]

真田幸村之章

川中岛之战	
1-1	1-4
1-2	1-5
1-3	1-6

三方原之战	
2-1	2-4
2-2	★2-5
2-3	2-6

上方路线：

长筱之战	
3-1	3-4
3-2	3-5
3-3	3-6

上田城防御战	
4-1	4-5
4-2	4-6
4-3	4-7
4-4	

大阪夏之阵	
5-1	5-5
5-2	5-6
5-3	5-7
5-4	

下方路线：

长筱之战	
3´-1	3´-4
3´-2	3´-5
3´-3	3´-6

安土城攻略战	
4´-1	4´-5
4´-2	4´-6
4´-3	4´-7
4´-4	4´-8

山崎之战	
5´-1	5´-5
5´-2	5´-6
5´-3	5´-7
5´-4	

★任务 2-5 未出现或出现后引发武田信玄被刺事件进入上方路线；

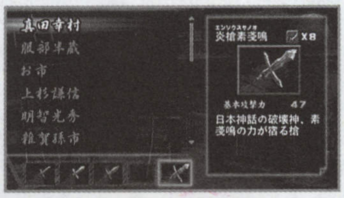
在 2-5 中比服部早到己方本阵，再迅速击破德川家康进入下方路线。

Lv5 武器 炎枪素戈鸣

红莲 基本攻击力 47 体力 50 无双 27 攻击力 40 防御力 38

获得方法：大阪夏之阵

1.将前田利常，松平忠直吸引至真田丸附近后击破。
2.大炮炮击前全击破。
3.本阵丰臣秀赖说得成功。
4.击破伊达政宗。
5.突击德川本阵后 1000 人斩达成。
6.输送队在地图中央偏左的据点附近出现。



1-1 啄木鸟の嘴 最快速奇袭妻女山敌方本阵
1-2 本阵归还 最快速退回己方本阵(上一任务成功后发生)
1-3 海津城防卫 守卫己方本阵(任务 1-1 失败后发生)
1-4 立つ鸟迹を浊さず 击破上衫(任务 1-2 成功后发生)
1-5 力 击破上衫谦信(任务 1-3 成功后发生)
1-6 危机 击破上衫谦信(任务 1-2 失败后发生)

2-1それが若さか 引诱德川军(击破石川数正)
2-2 唐の头に本多平八 击破本多忠胜
2-3 沉む船から 击破撤退的泷川一益
2-4 高すぎた授业料 击破逃跑的德川家康(上一个任务完成后发生)
2-5 刺客 急回本阵防守
2-6 本阵死守！ 德川军对己方本阵全力进攻，死守！

3-1 长筱城攻略 将长筱城中所有敌人击破
3-2 鸢が鹰を生む 迅速将敌人伏兵队击破
3-3 长筱城の逆袭 击破奥平贞昌
3-4 枪は铳より强し 迅速将前田庆次击退
3-5 弹雨を避けて 击破织田信长
3-6 苍い弹丸 击破服部半藏

4-1 展开を许すな 击破本多正信
4-2 诱导作战 将本多忠政引诱入城内
4-3 洪水を呼べ 打开户石城水门
4-4 怒り 击破服部半藏(任务 4-1、4-2 失败后发生)
4-5 暗杀者 击破服部半藏
4-6 昌幸の危机 击破鸟居元忠
4-7 矛先 击破真田信之

5-1 真田の退き兵 把敌前线部队诱入真田丸
5-2 秦山鸣动して鼠一匹 阻止敌人国崩炮行动
5-3 人人は信じあえず 退回己方本阵
5-4 信赖に应える者 阻止伊达政宗侵入大阪城
5-5 觉悟とは 突入德川家康本阵
5-6 本能を凌驾する魂のことなり 击破迫近来的敌人部队
5-7 烧け石に水 击溃伊达政宗军
5-8 -

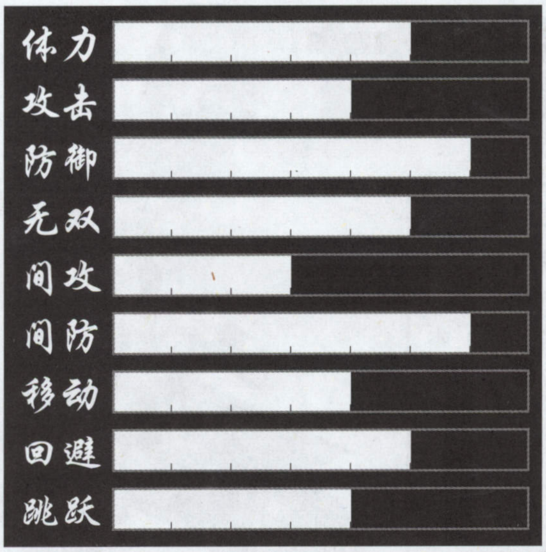
3´-1 诱いの手を断ち切れ 击破泷川一益
3´-2 背后 击破敌方伏兵队
3´-3 牙を剥く猛虎 救助马场信房
3´-4 雨と弹雨と 冲入织田军本阵
3´-5 真打登场 击破前田庆次
3´-6 力技 击破敌铁炮队
3´-7 虎たちは魔王を狙う 击破织天信长

4´-1 安土炎上 阻止织田军火计作战
4´-2 巨大城门を攻めろ 攻击安土城正门
4´-3 袋の中の虎 保护くのいち
4´-4 格兵器对竹枪 歼灭敌方火炮队
4´-5 城内·先锋、幼女 击破お市
4´-6 城内·次锋、怪力 击破前田庆次
4´-7 城内·副将、小姓 击破森兰丸
4´-8 城内·大将、魔王 击破织田信长

5´-1 突破口を开け！ 击破柴田胜家、丹雨秀吉
5´-2 花道を断て 阻止前田庆次入侵天王山
5´-3 雾中を驱ける 在雾散之前突破圆明寺川
5´-4 信长を探せ 找出织天信长军位置
5´-5 挟击阻止 击退天王山山顶的敌人
5´-6 续·花道を断て 阻止前田庆次侵入本阵
5´-7 洞窟からの刺客 阻止羽柴秀吉侵入本阵

真田幸村结局达成方法：

1.上方分歧大阪夏之阵：真田丸任务成功；本阵丰臣秀赖说得成功；伊达政宗侵入大阪前击破；突击德川本阵，迅速击破家康后再击破服部(日本第一强兵结局)。
2.下方分歧通关
3.在结局 1 条件下没有击破家康



明智光秀

初期武将

助足利义昭重夺将军位，令织田信长获得一流大名地位；克丹波、平本愿寺之役，居功第一，亦显其才能绝非碌碌之辈！后以母亲为质劝降波多野家，但信长事后拒绝其投降，令光秀母亲被杀，终致日后本能寺之变，逼死一代霸王织田信长，令天下局势再度倒转！

猛攻

- [100][150][250] [1000]
- [150][200][250] [1000]
- [150][200][300] [250][350][450] [1000]
- [150][250][350] [150][200][300]

武技

- [150][250][350] [250][300][400] [1000]
- [100][150][250] [1000]
- [100][150][250] [1000]
- [250][300][400]

护身

- [300][350][400] [150][200][300] [1000]
- [250][300][350] [1000]
- [150][200][300] [1000]
- [150][250][350] [150][200][300]

明智光秀之章

稻叶山城防御战	
1-1	1-4
1-2	1-5
1-3	

伊势长岛歼灭战	
2-1	2-5
2-2	2-6
2-3	2-7
2-4	2-8

本能寺之变	
3-1	3-4
3-2	★3-5
3-3	

山崎之战	
4-1	4-5
4-2	4-6
4-3	4-7
4-4	4-8

岐阜城潜入	
5-1	5-4
5-2	5-5
5-3	

安土城防卫战	
4′-1	4′-5
4′-2	4′-6
4′-3	4′-7
4′-4	4′-8

山崎之战	
5′-1	5′-4
5′-2	5′-5
5′-3	5′-6

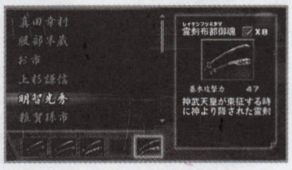
★3-5 完成后进入上方路线；
3-5 未击倒织田信长，进入下方路线。

Lv5 武器 灵剑布都御灵

闪光 基本攻击力 47 无双 37 攻击 42 防御 45 攻击范围 28

获得方法：山崎之战

1.击破天王山的三个守备头。
2.救援地图下方友军。
3.击破突击的前田庆次和敌全部援军，压制天王山。
4.输送部队出现秀吉附近的据点。



1-1 坚城·稻叶山 击破敌前线部队
1-2 木材が狙われる 击破木材库的敌军
1-3 决意 夺取一夜城，停止炮击
1-4 实力主义 击破织田全武将
1-5 竹中半兵卫谋反 阻止竹中半兵卫谋反

2-1 火计准备 击破守备僧兵，制压据点
2-2 炮击准备 救援火炮队
2-3 再生の炎 确保工作部队安全
2-4 -
2-5 -
2-6 降伏の使者 阻止敌人降伏
2-7 命は力なんだ 击破服部友贞，确保退路安全
2-8 民を逃がせ 保护民兵脱离

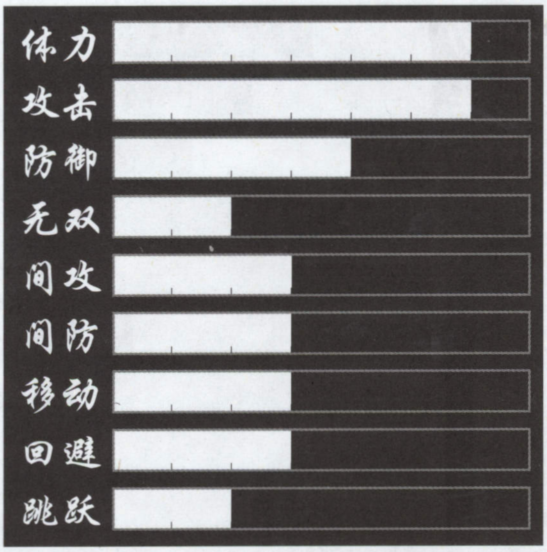
3-1さよならを教えて 击倒森兰丸，突破南门
3-2 桔梗と炎 保护火计部队
3-3 死者との约束 击破浓姬（本能寺 COM 武将与浓姬开战后任务出现）
3-4 无垢は罪か 击破お市
3-5 相克 击破织田信长

4-1 天王山门闭锁 击溃守备队
4-2 松田军救出 击溃敌军援救松田政近
4-3 天王山を制する者は 击溃天王山顶的敌人
4-4 援军合流阻止 敌人和援军合流前击倒丹羽长秀
4-5 大虎 击倒庆次，救出阿闭贞征
4-6 战に非ず 镇压民兵
4-7 洞窟を抜けろ 最速突破洞窟
4-8 -

5-1 忍ばない者 击破敌方忍者队
5-2 亲玉 击破服部半藏
5-3 美しき猎物たち 击破杂贺孙市
5-4 不法侵入 击破石川五右卫门
5-5 信念 击破森兰丸

4′-1 炎を止めろ 击破敌方火计队
4′-2 火の手が伸びる 阻止敌方突破城门
4′-3 突破预告 阻止敌方火炮队突破城门
4′-4 羽柴を水际で止めろ 阻止羽柴队接近天守阁
4′-5 柴田を水际で止めろ 阻止织田军接近天守
4′-6 飞んで火にいる 击溃城内织田军
4′-7 圣域无し 阻止敌方火计
4′-8 魔王の进击 接近天守阁的信长队

5′-1 东门を守れ 阻止织田军突破东门
5′-2 西门を守れ 阻止织田军突破西门
5′-3 暗に蠢く者 洞窟里敌军全灭
5′-4 仇敌 击破羽柴秀吉守卫东门
5′-5 理性 不反抗森兰丸的攻击
5′-6 信长自ら进む 在信长进军之前将其击破



上杉谦信

初期武将

战国第一猛将，骁勇无匹，人称"越后之龙"，尤以亲率本阵骑兵突击闻名！又有"乱龙旗一举，上杉胜！"之说。谦信战法猛烈，后人多有记载，如家臣杉原常陆在大坂恶战后受赏时称："我等追随谦信公时，历大战小战不计其数，其酷烈无可相比者；纵不期生还之恶战，亦未足得一褒赏。今之战犹如小儿投石打闹，仿佛赏花游山而得褒赏。"

猛攻

[150][250][350] [150][200][300] [1000]
[150][200][300] [1000]
[250][350][450] [1000]
[100][150][250] [150][200][250]

武技

[250][300][400] [1000]
[100][150][250] [1000]
[100][150][250] [1000]
[150][250][350] [250][300][400]

护身

[150][250][350] [1000]
[150][200][300] [1000]
[150][200][300] [300][350][400] [1000]
[150][200][300] [250][300][350]

上杉谦信之章

川中岛之战 — 小田原城潜入 — 上田城防御战 — 岐阜城攻略战 — 川中岛宿命战 / 姊川之战

川中岛之战	
1-1	1-5
1-2	1-6
1-3	1-7
1-4	1-8

小田原城潜入	
2-1	2-3
2-2	2-4

上田城防御战	
3-1	3-8
3-2	3-9
3-3	3-10
3-4	3-11
3-5	3-12
3-6	3-13
3-7	

岐阜城攻略战	
4-1	4-9
4-2	4-10
4-3	4-11
4-4	4-12
4-5	4-13
4-6	4-14
4-7	★4-15
4-8	

川中岛宿命战	
5-1	5-5
5-2	5-6
5-3	5-7
5-4	5-8

姊川之战	
5´-1	5´-4
5´-2	5´-5
5´-3	5´-6

★4-15 中速破信长，进入上方路线；
4-15 中不能速破信长，进入下方路线。

Lv5 武器 天丛云

冻牙 基本攻击力 48 体力 50 间接攻击力 47 骑乘攻击力 41 移动力 45

获得方法：川中岛宿命战

1.进攻海津城成功。
2.击破服部半藏和真田信村。
3.武田援军出现后撤退至茶臼山。
4.撤退成功后单骑突入武田军本阵。
5.输送队在海津城附近出现。

1-1これは啄木鸟だ！ 灭八幡原之敌
1-2 海津城制压 制压海津城
1-3 战国一の名胜负 最速突入信玄本阵
1-4 啄木鸟を落とす 击破真田幸村
1-5お祈りは？ 阻止善光寺封锁
1-6 行くことは流ねのごとし 击破山本堪助
1-7 挟击 击破真田幸村、武田信康(1-1、1-2 都失败后出现)
1-8 一矢报いん 突入武田军本阵

2-1 存じません 击破くのいち(在2楼发生)
2-2 时间稼ぎ 击破真田幸村(2-1 成功后在4楼发生)
2-3 思わせぶり 击破真田幸村、くのいち(2-1 失败后在4楼幸村房间发生)
2-4 后の祭り 击破北条氏政

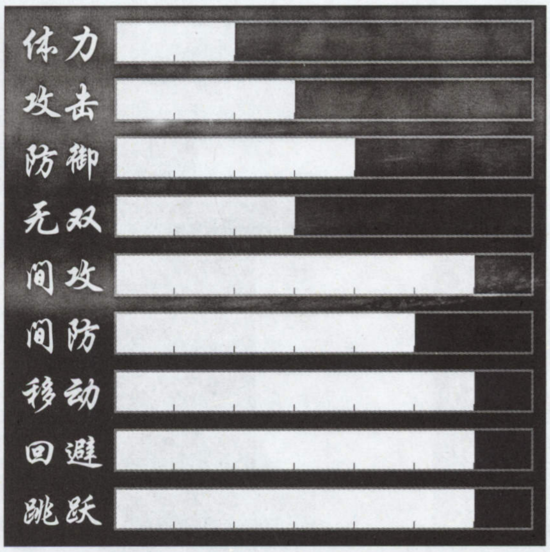
3-1 真田のせがれ 在上田城前击破真田幸村
3-2 影武者 击退幸村攻击(3-1 成功后发生)
3-3 幻影 阻止敌军侵入己方本阵
3-4 幻惑 阻止敌军进入我方本阵
3-5 本阵挟击！ 阻止敌军侵入己方本阵
3-6 追い讨ち 阻止真田信之进入本阵
3-7そこか！宿敌！ 击破武田信玄
3-8 城内决战 击破真田昌幸
3-9 三つ指突いて 击破くのいち
3-10 真田の兄 击破真田信之
3-11 真田の弟 击破真田幸村
3-12 兄弟仁义 击破くのいち、真田幸村
3-13 真田の父 击破真田昌幸

4-1 鬼柴田、猪柴田 引诱柴田胜家
4-2 天に梯子をかけるが如く 守天梯车，破秀吉(完成4-1之后出现)
4-3 墨俣城を落せ！ 守天梯车，破秀吉
4-4 正面突破！ 击破庆次
4-5 左方展开 护天梯车突破西门
4-6 西の猛者 击破庆次并突破正门
4-7 –
4-8 神と魔王 击破信长
4-9 相手にならず 击破城内的信长
4-10 城内制压！ 击破城内的信长
4-11 扫讨战！ 全灭织田武将
4-12 城内·一阶威压 迅速突破本层
4-13 城内·二阶抑压 迅速突破本层
4-14 城内·三阶高压 迅速突破本层
4-15 城内·四阶制压 迅速击破信长

5-1 八幡原主导权 击破武田信康
5-2 海津城攻击 击破小山田信茂
5-3 妻女山防御 守护本阵，击破服部半藏
5-4 善光寺防御 击破服部半藏，守护本阵
5-5 多还阻止 守护海津城，击破幸村
5-6 一时撤退 全军后退
5-7 最后の单骑突入 突击武田本阵
5-8 茶臼山攻击 击破茶臼山之武田胜赖

5´-1 决战开始 救宇佐美定满军
5´-2 波状攻击 救柿崎景家军
5´-3 疾きこと风の如し 救鬼小岛弥太郎军
5´-4 徐かなること林の如し 速向武田本阵急行
5´-5 侵掠すること火の如し 全灭武田武将
5´-6 动かぢること山の如し 击破武田信玄

伊贺忍者首领。本能寺之变后德川家康身处叛军附近，被一路追杀，全赖服部半藏全程保护，五天六夜行路两百里，终保家康无事返回领地。小牧长久手一战，本多忠胜以一百五十骑对秀吉百倍大军，得"海内第一勇将"之号，但事后评功，半藏居首，皆因忍者情报为德川军获胜关键之故！半藏一直服侍德川家，为不可或缺之背后大将，后世亦以"服部半藏"为忍者之代指，流传千古！



服部半藏

初期武将

服部半藏之章

桶狭间之战		三方原之战		超越神君伊贺		★上田城潜入	
1-1	1-5	2-1	2-5	3-1	3-5	4-1	4-4
1-2	1-6	2-2	2-6	3-2	3-6	4-2	4-5
1-3	1-7	2-3	2-7	3-3	3-7	4-3	
1-4		2-4	2-8	3-4			

大阪夏之阵	
5-1	5-6
5-2	5-7
5-3	5-8
5-4	5-9
5-5	

大阪城潜入	
5′-1	5′-5
5′-2	5′-6
5′-3	5′-7
5′-4	

★"上田城潜入"情报收集全成功，进入上方路线；"上田城潜入"情报收集未成功，进入下方路线。

猛攻		
[250][350][450]	[1000]	
[150][200][300]	[1000]	
[150][250][350]	[150][200][300]	[1000]
[100][150][250]	[150][200][250]	

武技	
[250][300][400]	[1000]
[250][300][400]	[1000]
[100][150][250]	[1000]
[150][250][350]	[100][150][250]

护身		
[150][200][300]	[1000]	
[250][300][350]	[150][200][300]	[1000]
[150][200][300]	[1000]	
[300][350][400]	[150][250][350]	

Lv5 武器 暗牙黄泉津

夜叉 基本攻击力 46 无双 40 间接攻击力 45 移动力 42 跳跃 32

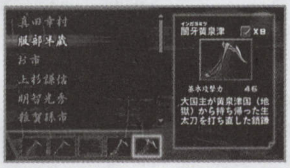
获得方法：三方原之战

1.击破小山田前线部队。

2.敌军突击后，守护鹤翼阵并击破敌突击武将。

3.进入敌本阵后夺取敌全据点。

4.输送队在右下方据点附近出现。



1-1 飞翔 火速击破今川义元

1-2 影走り 从忍道（小道）到义元处，不能被察

1-3 终幕 完成任务1-1后在织田之前全灭今川军。之后不会出现以下剧情

1-4 鸣海城夺取 破冈部元信，夺鸣海城

1-5 封锁 今川军据点全封锁

1-6どさくさの危机 速回本阵救家康

1-7 全灭させよ！ 全灭今川军

2-1 巨星、煌く 前线小山田信茂军击破！

2-2 鱼鳞

2-3 裁きの刃 背叛者泷川一益、佐久间信盛击破

2-4 飞影 自忍道袭敌本阵

2-5 暗杀者 武田信玄击破

2-6 -

2-7 蜻蜓切 护德川、石川数正脱出！

2-8 -

3-1 水先案内人 火速清出家康退路

3-2ひとりはみんなのため 救援穴山梅雪队

3-3 おびき寄せの罠 自山贼处救出家康

3-4 恭顺 引家康和神原康政合流

3-5 里工作 击破工作部队

3-6 呼び声 引导家康和酒井忠次合流

3-7おびき寄せの罠 从伊势神宫救出家康

4-1 谍报活动 速收情报后到下一层

4-2 情报入手 速收情报后到下一层

4-3 自身が确信へ 速收情报后到下一层（上两个任务成功后发生）

4-4 越えられぬ壁 击破くのいち

4-5 默秘 击破真田幸村

5-1 真红の牙城 潜入真田丸停止炮击

5-2 不屈の斗魂 阻止真田幸村入侵

5-3 真田忍军 保护我方兵粮库

5-4 狮子、咆哮す 阻止真田幸村侵入本阵

5-5 -

5-6 忍道不觉悟 击破くのいち

5-7 惑计 击破丰臣秀赖

5-8 真の忍び 击破くのいち

5-9 诡计 击破丰臣秀赖

5′-1 五右卫门焦る 击破逃跑的石川五右卫门

5′-2 忍者の心得 击破くのいち

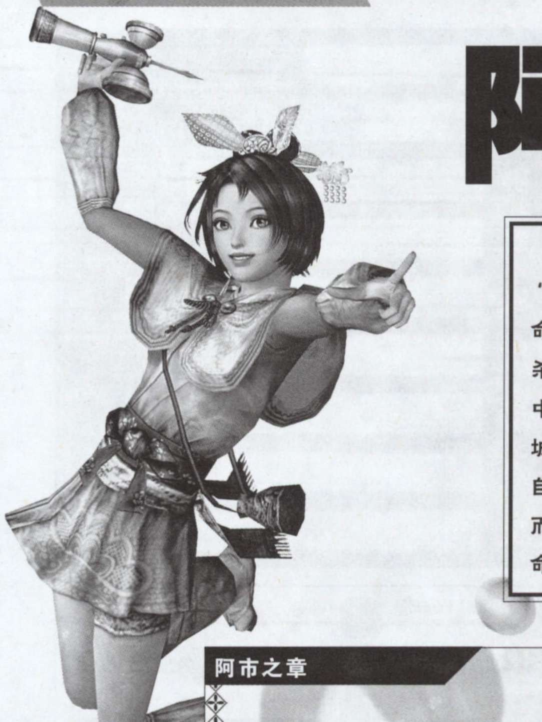
5′-3 -

5′-4 -

5′-5 忍者顶上决战 击破くのいち和石川五右卫门

5′-6 光か影か 击破前田庆次

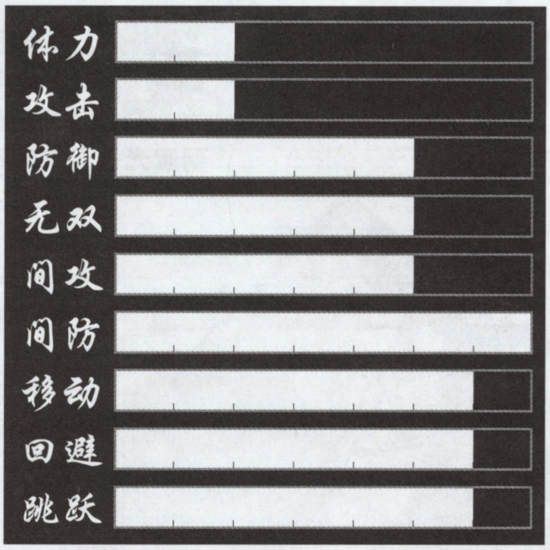
5′-7 暗へ…… 击破真田幸村、丰臣秀吉



阿市

初期武将

织田信长之妹，被传为“战国第一美”。先奉信长之命嫁与浅井长政，浅井谋反被杀后改嫁柴田胜家。贱岳之战中胜家战败，秀吉十万大军围城，市姬在城落时随柴田胜家自尽。一说秀吉乃因未得市姬而开战，虽不足信，可红颜薄命，市姬与貂蝉何其相似！



猛攻
- [150][200][300]　[1000]
- [150][200][300]　[150][250][350]　[1000]
- [250][350][450]　[1000]
- [100][150][250]　[150][200][250]

武技
- [150][250][350]　[1000]
- [250][300][400]　[1000]
- [100][150][250]　[1000]
- [250][300][400]　[100][150][250]

护身
- [300][350][400]　[1000]
- [250][300][350]　[1000]
- [150][200][300]　[150][200][300]　[1000]
- [150][250][350]　[150][200][300]

阿市之章

桶狭间之战	
1-1	1-5
1-2	1-6
1-3	1-7
1-4	1-8

稻叶山城攻略战	
2-1	2-6
2-2	2-7
2-3	2-8
2-4	2-9
2-5	2-10

姊川之战	
3-1	3-4
3-2	★3-5
3-3	

安土城潜入	
4-1	4-4
4-2	4-5
4-3	

本能寺之变	
5-1	5-5
5-2	5-6
5-3	5-7
5-4	

安土城攻略战	
4′-1	4′-8
4′-2	4′-9
4′-3	4′-10
4′-4	4′-11
4′-5	4′-12
4′-6	4′-13
4′-7	

本能寺之变	
5′-1	5′-6
5′-2	5′-7
5′-3	5′-8
5′-4	5′-9
5′-5	5′-10

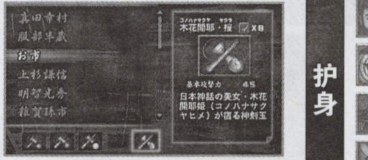
★3-5 完成后进入上方路线；
3-5 失败后进入下方路线。

Lv5 武器 木花开耶·樱

闪光 基本攻击力 45 攻击力 44 防御力 39 间接攻击力 39 无双增加量 40

获得方法：姊川之战

1.最速沿左山路击破石川数正、酒井忠次，再击破家康。
2.速到中央大桥上击破明智光秀和前田庆次。
3.到地图右下据点，出现与浓姬的剧情后将其击破。
4.速回本阵，中途出现浅井军突击剧情，然后在稻叶一铁、氏家卜全、安藤守就突入本阵前将其全灭，然后击破信长本阵左侧出现的输送队。



1-1 撹乱战 今川军前线守备头击破。
1-2 斥候秀吉 秀吉败走前击破葛山氏元，并全灭善照寺敌兵(1-1 完成后出现)
1-3 电击战 延山道进今川本阵。(1-2 完成后出现)
1-4 岚呼ぶ稻妻に 服部半藏击破(1-3 完成后出现)
1-5 旧友よ 击破本多忠胜后待德川与信长对话完毕。(1-4 完成后出现)
1-6 全てを我が手に 今川军武将全灭(1-5 完成后出现)
1-7 –
1-8 –

2-1 墨俣一夜城 最速击破氏家卜全。
2-2 木材を夺え 最速击破木材库的安藤守就。
2-3 柴を越えろ！ 护送天梯车到木材库。
2-4 工作发觉 击破斋藤军妨害部队(2-3 完成后出现)
2-5 无谋なる突击 最速全灭斋藤军武将(2-4 完成后出现)
2-6 茨の道を行く 最速击破斋藤义龙(2-5 完成后出现)
2-7 才气焕发 击破森兰丸(2-4 失败后出现)
2-8 埋伏の阵 击破竹中半兵卫
2-9 固い男 击破明智光秀。(2-4 失败后出现)
2-10 蝮のやり方 击破斋藤义龙。(2-4 失败后出现)

3-1 迎击！ 最速击破德川家康
3-2 踊る庆次 在庆次入本阵前将其击败(3-1 完成后发生)
3-3お义姊さまの道 击破浓姬(3-2 完成后)
3-4 美浓三人众 最速击破稻叶一铁、氏家卜全、安藤守就。(浅井总攻后出现)
3-5 兄と妹 最速击破织田信长

4-1 美浓三人众 击破美浓三人众
4-2 三人寄れば文殊の知惠？ 击破美浓三人众
4-3 华のない喧哗 击破前田庆次(与庆次见面后出现)
4-4 神样！お兄样！光秀样？ 击破明智光秀(与光秀见面后出现)
4-5 –

5-1 火の用心 火计队击破
5-2 兄妹 最速清空信长身边杂兵
5-3 拾てられぬ命 最速清空森兰丸身边杂兵(5-2 完成后出现)
5-4お兄样とお义姊さま 最速清空浓姬身边杂兵。(5-2 完成后出现)
5-5 血斗 浓姬击破(5-4 失败后出现)
5-6 都のたつみ鹿ぞ踏む 护送信长到东南方脱出地点。(5-2 完成后出现，信长死亡，任务失败)
5-7 鬼门 护送信长到东北方脱出地点。(5-2 完成后出现，信长死亡，任务失败)

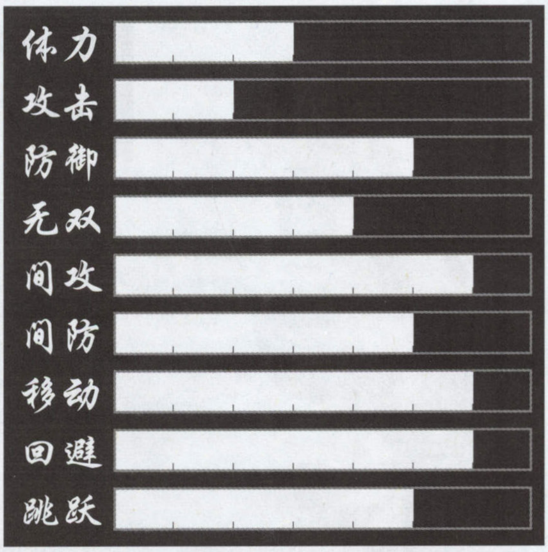
4′-1 巨大城门突破 最速全灭敌伏兵
4′-2 广场制压 最速击破明智光秀(4-1 完成后出现)
4′-3 三人铜えば…… 最速击破美浓三人众(4-2 完成后出现)
4′-4 铁炮队歼灭作战 最速全灭所有铁炮兵(4-3 完成后出现)
4′-5 –
4′-6 威压 最速庆次击破(4-4 完成后出现)
4′-7 盾となる 最速森兰丸击破(4-5 完成后出现)
4′-8 –
4′-9お市の胜利か 最速信长击破(4-7 成功后出现)
4′-10 城内·开幕战 明智光秀击破
4′-11 城内·身を呈して 森兰丸击破
4′-12 城内·空气が读めぬ猿一匹 羽柴秀吉击破
4′-13 城内·兄弟对决最终战 织田信长击破

5′-1 光秀の野望 最速明智光秀击破
5′-2 长政の业 火计队击破
5′-3 –
5′-4 横恋慕 最速羽柴秀吉击破
5′-5 –
5′-6 –
5′-7 –
5′-8 取らぬ狸の 最速德川家康击破(5-4 完成后出现)
5′-9やらせない！ 最速服部半藏击破(5-4 完成后出现)
5′-10さようなら、ありがとう、义姊样 最速浓姬击破(5-4 完成后出现)

森兰丸

明智光秀无双演武模式通关

自幼跟随织田信长身侧，战国著名美少年，“谨信而聪慧，右府甚爱宠之”，对信长忠心耿耿，继羽柴秀吉后任信长近侍，可见对其寄之厚望。本能寺之变亦随于信长身边，信长自焚后仍奋勇作战，阻止敌人砍下信长首级，直至大殿完全陷入火海。虽终年仅十八岁，然其忠勇节义，足当武士之名！



猛攻

[250][350][450] [1000]
[100][150][250] [150][200][250] [1000]
[150][200][300] [1000]
[150][200][300] [150][250][350]

武技

[250][300][400] [1000]
[100][150][250] [1000]
[100][150][250] [1000]
[250][300][400] [150][250][350]

护身

[250][300][350] [1000]
[300][350][400] [1000]
[150][200][300] [150][250][350] [1000]
[150][200][300] [150][200][300]

森兰丸之章

稻叶山城攻略战		伊势长岛歼灭战		本能寺之变		姊川之战	
1-1	1-4	2-1	2-5	3-1	3-4	4-1	★4-5
1-2	1-5	2-2	2-6	3-2	3-5	4-2	4-6
1-3		2-3	2-7	3-3	3-6	4-3	★4-7
		2-4				4-4	

岐阜城潜入	
5-1	5-5
5-2	5-6
5-3	5-7
5-4	

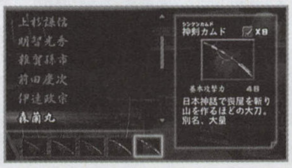
安土城防卫战	
5′-1	5′-4
5′-2	5′-5
5′-3	

★4-5 完成后进入上方路线；
4-7 完成后进入下放路线。

Lv5 武器　神剑カムド

冻牙　基本攻击力 48　防御力 40　间接防御力 48　移动力 40　无双增加量 25

取得方法：本能寺之变
1.阻止敌人火计发生。
2.阻止敌人侵入本能寺。
3.击倒明智光秀以外的全部敌方武将。
4.输送队在本能寺南门出现。



1-1 坚城、稻叶山 击破敌前线部队
1-2 木材が狙われる 木材库敌人全灭
1-3 决意 夺一夜城，阻止敌炮击
1-4 实力主义 全灭织田武将
1-5 竹中半兵卫谋反 击破竹中半兵卫(1-2 失败后触发)

2-1 火计准备 击破守备僧兵，制压各砦
2-2 炮击准备 炮击开始之前援护大炮队
2-3 再生の炎 确保工作队安全前进
2-4 火计工作 确保工作队安全前进(2-1 失败后触发)
2-5 据点压制指令 四方敌人据点全压制(2-4 失败后触发)
2-6 降伏拒否 击破敌人总大将
2-7 破坏と创造 一揆势力全灭

3-1 绝对领域 阻止明智军侵入本能寺
3-2 复誓之炎 阻止明智军火计
3-3 蝮の血、发现す 击破浓姬
3-4 诛杀の刃 击破明智光秀
3-5 罠 与浓姬共同逃亡(3-1 失败后触发)
3-6 报い 与お市共同逃亡(3-1 失败后触发)

4-1 连携回复 丹羽长秀连携回复
4-2 正宗奇袭 助柴田军击破伊达军
4-3 中央突破 助前田军阻止敌中央突破
4-4 姿无き挑战者 阻止杂贺孙市狙击信长
4-5 问いかけ 击破明智光秀(完成后进第五章-1)
4-6 迷いの刃 击破德川家康
4-7 足掻く者 击破明智光秀(完成后进第五章-2)

5-1 杀阵 击破敌忍者队
5-2 黑き战 击破服部半藏(5-1 完成后触发)
5-3 私斗 击破杂贺孙市
5-4 妨害 击破くのいち
5-5 粘着 击破くのいち(5-1 失败后触发)
5-6 天气屋 击破前田庆次
5-7 心通い合わせ、刃交じわす 击破明智光秀

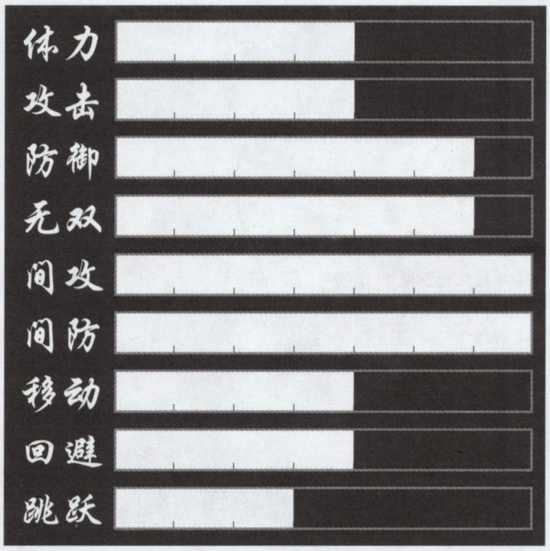
5′-1 恨 二阶刺客全灭
5′-2 危 三阶刺客全灭

5′-3 空 四阶刺客全灭
5′-4 命 五阶刺客全灭
5′-5 乱 保护信长并击破刺客

杂贺孙市

任意角色无双演武模式通关

杂贺铁炮匠人首领皆称"孙市"。信长擅铁炮，长筱之战，以此全歼武田。然孙市所统杂贺铁炮众于伊势长岛、石山、本愿寺及山崎之战中均痛击织田军！以信长威震天下之兵，竟屡战屡挫，杂贺铁炮之强，孙市之勇，谁堪比拟?!



猛攻

[150][200][300] [1000]
[250][350][450] [150][200][300] [1000]
[150][200][250] [1000]
[150][250][350] [100][150][250]

武技

[150][250][350] [250][300][400] [1000]
[100][150][250] [1000]
[1000]
[100][150][250] [250][300][400]

护身

[150][200][300] [1000]
[300][350][400] [150][250][350] [1000]
[150][200][300] [1000]
[250][300][350] [150][200][300]

杂贺孙市之章

伊势长岛歼灭战		山崎铳击战		越前防卫战		京洛抵抗战		★安土城潜入	
1-1	1-4	2-1	2-4	3-1	3-5	4-1	4-4	5-1	5-4
1-2	1-5	2-2	2-5	3-2	3-6	4-2	4-5	5-2	5-5
1-3	1-6	2-3	2-6	3-3	3-7	4-3		5-3	
				3-4	3-8				

★前四章均成功狙击信长，并在第四章阻止火计成功后进入第五章；任一上述条件不能满足，则不能进入第五章。

Lv5武器 狱焰火具土

红莲 基本攻击力 47 攻击 43 间接攻击 50 间接防御 41 攻击范围 43

获得方法：越前防卫战

1.击破敌前线部队。
2.织田援军登场后击破任一武将。
3.狙击明智光秀使其撤退。
4.保护全部法师安全撤退。
5.前田庆次撤退后，信长增援到达。
6.运输队在地图右下方出现。

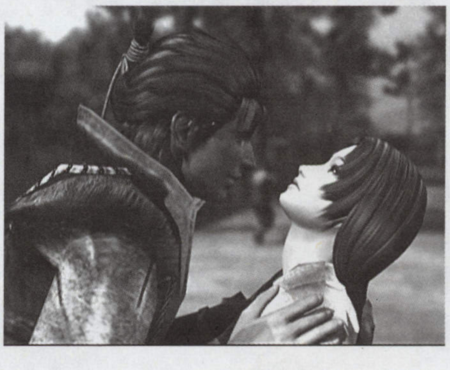
1-1 大筒 阻止敌铁炮队攻击
1-2 炮击 击破敌铁炮队，保护民兵（1-1失败后发生）
1-3 护卫 护送证惠至织田本阵(织田军放火剧情发生后)
1-4 退却 引导民兵脱出战场
1-5 确保 击倒森兰丸，确保退路
1-6 信长狙击·序弹 靠近信长本阵引发剧情

2-1 西进扫讨战开始 击破织田先锋队
2-2 信长狙击·初弹 再次狙击信长(待其到地图中央，从北面石洞处手动狙击)
2-3 猛攻 击破信长第二阵队
2-4 伏兵の名は 击破羽柴秀吉
2-5 抵抗をやめよ、と光秀は言う 击破明智光秀
2-6 战う理由 击破前田庆次

3-1 救いの主か破灭の使者か 快速击破柴田胜家、佐久间信盛
3-2 光秀狙击 到光秀本阵后山手动狙击(3-1成功后发生)
3-3 逃亡 援护一揆众撤退(上一任务成功后发生)
3-4 狩人か猎物か 不被服部半藏发现并追上
3-5 影と踊る (3-4失败后发生)
3-6 信长狙击·二弹 再次手动狙击信长
3-7 胜手に逃げろ 快速到达脱出地点
3-8 才能 击破全部的织田军(不完成3-7)

4-1 前哨战 夺取南方三据点
4-2 马鹿の一つ觉え 阻止火计
4-3 信长狙击·三弹 第三次手动狙击信长(狙击点在信长正面处一可跳上的平台)
4-4 终焉への序曲 击破信长(第三次狙击成功后)
4-5さらば战いの日 击破信长(第三次狙击失败后)

5-1 信长狙击·终弹 最后一次狙击信长(第一层出口处)
5-2 今日の俺は牙えている 击破服部半藏
5-3 武士に非ず 击破お市(但不能击破她，快速脱出即可)
5-4 战いの挽歌 击破庆次
5-5 绅士たれ 击破浓姬(但不能击破她，快速脱出即可)



1-1 **虎狩りの前哨战** 击溃武田军
1-2 **虎退治** 击倒武田信玄
1-3 -
1-4 **增援军击破** 击破增援之直江队
1-5 **逃げ弹正** 本队合流前击破高坂昌信
1-6 **龙退治の支度** 击溃上衫军
1-7 **龙退治** 击破上衫谦信
1-8 -

2-1 **今川义元を讨て** 击破今川义元
2-2 **织天信长を讨て** 击破织田信长
2-3 **野心** 防止秀吉和信长合流
2-4 **家康逃亡** 家康逃跑前击倒他
2-5 -
2-6 **妹** 击破お市
2-7 -

3-1 **一揆势を讨て** 压制一揆势西侧据点
3-2 **织田军を讨て**
3-3 **僧官击破** 击破证慧
3-4 **孙市迟参** 击破杂贺孙市
3-5 **逆歼灭战!** 歼灭织田军
3-6 **炮击停止** 击破九鬼嘉隆
3-7 **火计阻止** 击破火计队的秀吉
3-8 **信长击破** 击破织田信长
3-9 **迫り来る民** 击破杂贺孙市

4-1 **铁炮队を打ち破れ** 击破本多忠胜,奇袭铁炮队
4-2 **骑马队を打ち破れ** 击破氏家卜
4-3 **火绳には速度を** 全灭织田军铁炮军团
4-4 **骑马には铅を** 击溃武田骑兵队
4-5 **殿君の心得** 阻止织田信长撤退(1-1成功后出现)
4-6 **老兵は死なず** 阻止武田信玄撤退(击溃武田骑兵队)
4-7 **鸣くまで待つは无能な狸** 阻止德川军进攻,死守本阵

5-1 **终局へ** 明智军突入前到达本堂
5-2 **野望か,正义か,野望か** 击破明智光秀
5-3 **信长の蓖** 击破织田军主力武将
5-4 **决着** 击破织田信长
5-5 **谋反と野望** 击破织田军主力武将
5-6 **迷い多き刀** 击破明智光秀(5-7成功后触发)
5-7 **逃がしはしない** 阻止织田信长逃脱

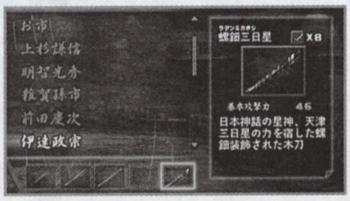
5´-1 **目立たない人** 向上衫景信展示实力
5´-2 **爱だろ、爱?** 击溃真田幸村和くのいち
5´-3 **自分との战い** 最速突破小田原城四层
5´-4 **男の战い** 亲自击破庆次

Lv5武器 螺钿三日星

冻牙 基本攻击力 46 攻击 45 骑乘攻击力 35 无双增加量 32 攻击范围 39

获得条件:本能寺乱入

1.在明智军之前到达本堂。
2.击破除明智光秀外全明智军武将(包括配下武将)。
3.击破明智光秀。
4.击破除织田信长外全织田军武将(包括配下武将)。
5.输送队在本堂出现。



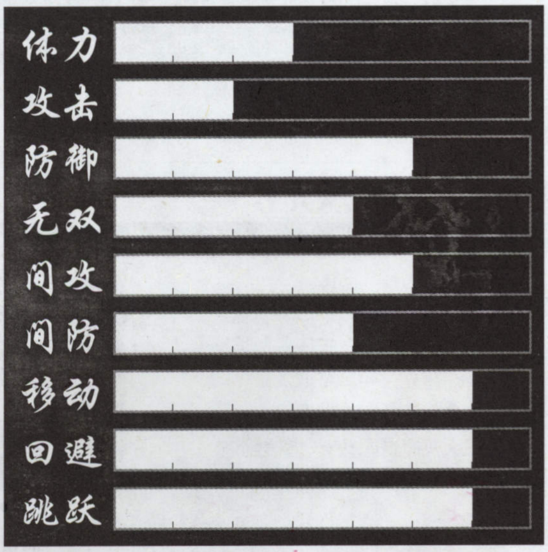
伊达政宗之章

川中岛乱入		桶狭间乱入		伊势长岛乱入		长筱乱入	
1-1	1-5	2-1	2-5	3-1	3-6	4-1	4-5
1-2	1-6	2-2	2-6	3-2	3-7	4-2	4-6
1-3	1-7	2-3	2-7	3-3	3-8	4-3	4-7
1-4	1-8	2-4		3-4	3-9	4-4	
				3-5			

本能寺乱入	
1-1	1-3
1-2	1-4

小田原城乱入	
5-1	5-3
5-2	5-4

★完成任务4-5、4-6即可进入上方路线;
未完成任务4-5或4-6时进入下方路线。



伊达政宗

任意二角色无双演武模式通关

右眼失明,但胸怀大志,号"奥州独眼龙"。摺上原一战单骑在前,敌军不战自乱,政宗遂取会津,可谓天佑其人!二十四岁即统一北日本,主力铁炮骑兵纵横无敌,少年英才一览无遗。后人皆评其"早生二十年,必重书历史!"

猛攻

[250][350][450] [1000]
[150][200][300] [1000] [1000]
[150][200][250] [1000]
[150][200][300] [100][150][250]

武技

[150][250][350] [1000]
[250][300][400] [1000]
[100][150][250] [1000]
[100][150][250] [250][300][400]

护身

[150][200][300] [1000]
[250][300][350] [150][200][300]
[300][350][400] [150][250][350] [1000]
[150][200][300] [150][200][300]

1-1 **夜と雾の隅で** 不被发现下攻击敌前线部队
1-2 **本阵防卫** 防御上衫攻击
1-3 **立つ鸟迹を浊さず** 击破上衫谦信
1-4 –

2-1 **影の恐怖** 击破服部半藏
2-2 **恐怖は再び** 击破服部半藏
2-3 **北の国から** 击破伊达政宗
2-4 **宿敌登场** 击破上衫谦信
2-5 **人は石垣、人は城** 击破北条氏政

3-1 **诱いの手を断ち切れ** 击破泷川一益
3-2 **背后** 击破敌方伏兵
3-3 **牙を剥く猛虎** 救援马场信房
3-4 **策士の罠** 击破明智光秀，夹击敌人
3-5 **真打登场** 击破前田庆次
3-6 **力技** 歼灭敌方铁炮队
3-7 **虎たちは魔王を狙う** 击破织田信长

4-1 **安土炎上** 阻止织田军火计
4-2 **再るべき场所** 比光秀先入织田本阵
4-3 **辉きを失つた刃** 助明智光秀撤退
4-4 **毗沙门天の试练** 己方武将全生存
4-5 **首猎り合战** 击破信长
4-6 **城内·先锋、幼女** 击破お市
4-7 **城内·次锋、怪力** 击破庆次
4-8 **城内·副将、小姓** 击破森兰丸
4-9 **城内·大将、魔王** 击破信长

5-1 **突破口を开け** 击破柴田胜家、丹羽长秀
5-2 **花道を断て** 阻止庆次侵入天王山
5-3 **雾中を驱ける** 雾散前突破圆明寺川
5-4 **信长を探せ** 找出信长军
5-5 –
5-6 **续·花道を断て** 阻止庆次侵入本阵
5-7 **洞窟からの刺客** 阻止秀吉侵入本阵
5-8 **战いの美学** 救援上杉谦信

5′-1 **牛に引かれて** 制压善光寺
5′-2 **龙の下の独眼龙** 守卫茶臼山
5′-3 **忍び寄る影** 守卫海津城
5′-4 **独眼龙の快进击** 守卫善光寺
5′-5 –
5′-6 **北の最终兵器** 伊达军及敌援军击破
5′-7 **夜を蹴散らせ** 击破服部半藏
5′-8 **倾奇者出阵** 击破前田庆次
5′-9 **逆单骑突入！** 单骑突入上衫军本阵
5′-10 –

Lv5武器 天孙降临

红莲 基本攻击力 49 防御力 45 骑乘攻击力 45 骑乘防御力 43 攻击范围 50

获得方法：川中岛宿命战
1.善光寺和茶臼山防卫成功。
2.击破前田庆次。
3.海津城防卫成功。
4.单骑突入上杉军本阵。
5.输送队在地图左下方出现。

武田信玄之章

川中岛之战	
1-1	1-3
1-2	1-4

小田原城潜入	
2-1	2-4
2-2	2-5
2-3	

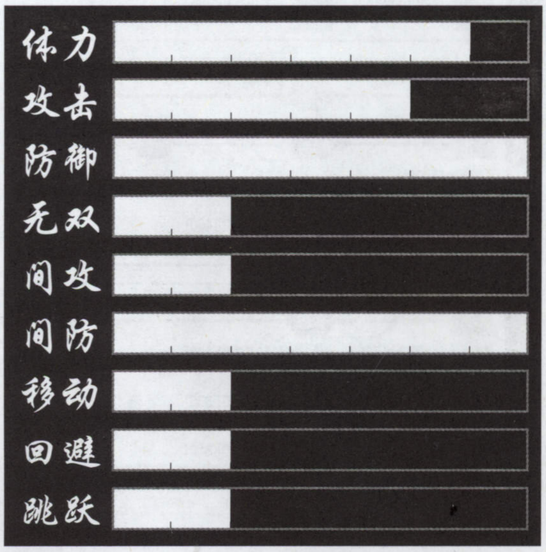
长筱之战	
3-1	3-5
3-2	3-6
3-3	3-7
3-4	

安土城攻略战	
★4-1	4-6
★4-2	4-7
★4-3	4-8
★4-4	4-9
4-5	

山崎之战	
5-1	5-6
5-2	5-7
5-3	5-8
5-4	5-9
5-5	

川中岛宿命战	
5′-1	5′-6
5′-2	5′-7
5′-3	5′-8
5′-4	5′-9
5′-5	5′-10

★4-2、4-3完成后，不击破谦信，在我方武将败走前击破信长进入上方路线；
4-1、4-3、4-4未完成后进入。



猛攻
- [150][200][300]　[1000]
- [150][200][300]　[150][250][350]　[1000]
- [150][200][300]　[1000]
- [100][150][250]　[150][200][250]

武技
- [100][150][250]　[1000]
- [150][250][350]　[1000]
- [250][300][400]　[1000]
- [100][150][250]　[250][300][400]

护身
- [150][200][300]　[1000]
- [300][350][400]　[1000]
- [150][250][350]　[150][200][300]　[1000]
- [150][200][300]　[250][300][350]

武田信玄

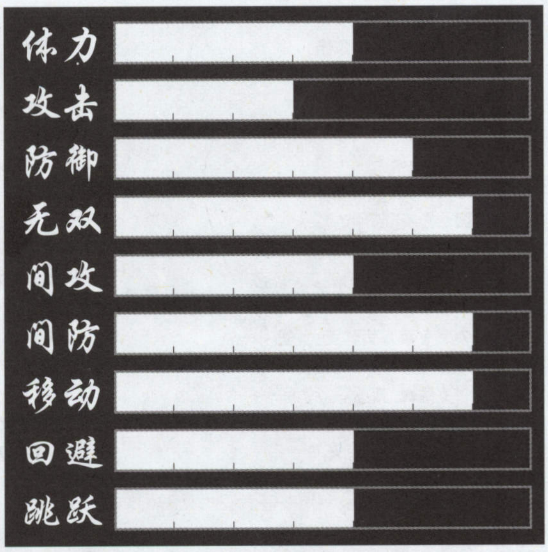
真田幸村无双演武模式通关

深谙孙子兵法，三方原战役中率精锐赤备骑兵大破织田德川联军，令“武田骑兵天下无敌”之名传遍东瀛，诸大名皆闻之色变。然其死后武田骑兵一役即灭，可见武田家骑兵虽强，信玄用兵更无与伦比！战国第一兵法家，“甲斐之虎”武田信玄是也！

浓姬

森兰丸无双演武模式通关

又名归蝶，“蝮蛇”斋藤道三的女儿，织田信长正室，是道三与信长同盟的重要保障，多次化解双方矛盾。在本能寺之变中随信长消逝于烈焰中，也有后来出家的传闻。据说智谋不下其父，刚毅不输其夫，实乃堪与信长相配之奇女子。



猛攻

[150][250][350] [1000]
[150][200][300] [1000]
[100][150][250] [150][200][250] [1000]
[250][350][450] [150][200][300]

武技

[100][150][250] [1000]
[250][300][400] [100][150][250] [1000]
[1000]
[150][250][350] [250][300][400]

护身

[300][350][400] [1000]
[150][200][300] [150][200][300]
[250][300][350] [150][200][300] [1000]
[150][200][300] [150][250][350]

浓姬之章

桶狭间之战		稻叶山城攻略战		姊川之战		本能寺之变		岐阜城潜入	
1-1	1-5	2-1	2-6	3-1	3-5	4-1	4-4	5-1	5-5
1-2	1-6	2-2	2-7	3-2	3-6	4-2	4-5	5-2	5-6
1-3	1-7	2-3	2-8	3-3	3-7	4-3	4-6	5-3	5-7
1-4	1-8	2-4	2-9	3-4				5-4	5-8
		2-5	2-10						

本能寺之变		安土城潜入	
4′-1	4′-3	5′-1	5′-4
4′-2	4′-4	5′-2	5′-5
		5′-3	

★在第三章令阿市存活进入上方路线；击破阿市进入下方路线。

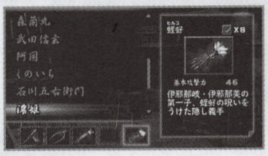
Lv5 武器 蛭子

夜叉　基本攻击力 46　体力 28　防御 49　移动 35　攻击范围 43

获得方法：本能寺之变

1.迅速从左上方绕道前往本能寺本堂击破信长（影武者）。

2.输送队在本能寺西门外出现。



1-1 搅乱战 攻击今川前线据点
1-2 斥候秀吉 善光寺附近敌全灭
1-3 电击战 从山道袭今川本阵
1-4 岚呼ぶ稻妻に 击破服部半藏
1-5 旧友よ 击破本多忠胜
1-6 全てを我が手に 全灭今川军武将
1-7 东海一の弓取り 击破今川军主力武将(1-2 失败后触发)
1-8 影よりも速く 在半藏之前进今川本阵

2-1 墨俣一夜城 击破氏家卜
2-2 木材を夺え 夺取西木材库
2-3 砦を越えろ! 守卫天梯车
2-4 工作发觉 击破斋藤军妨碍部队
2-5 无谋なる突袭 全灭斋藤军武将
2-6 茨の道を行く 击破斋藤义龙
2-7 オ气焕发 击破森兰丸
2-8 -
2-9 固い男 击破明智光秀
2-10 蝮のやり方 击破斋藤义龙

3-1 先锐 援救明智光秀
3-2 朝仓军崩坏 助德川破朝仓军
3-3 男!前田庆次 援军到前援救庆次(3-1、3-2 失败，庆次未死时发生)
3-4 诘所死守 援军到前死守东南据点
3-5 侧面攻击 援护德川迂回作战
3-6 -
3-7 泪と革命 最速击破浅井长政

4-1 本堂を目指せ 起火前赶往本堂
4-2 妖花 最速击破信长
4-3 炎の脱出 最速脱出本能寺
4-4 棘 击破明智光秀
4-5 子供にはわからない 击破森兰丸
4-6 焦りは身を灭ばす 击破明智光秀

5-1 逃げる道 击破くのいち
5-2 -
5-3 执念の狙击 击破杂贺孙市
5-4 正直者 击破前田庆次
5-5 绝望をあなたに 击破くのいち
5-6 修罗の门 击破森兰丸
5-7 主义と信念 击破杂贺孙市(5-3 失败后出现)
5-8だから…… 击破织天信长

4′-1 导く者 最速救出信长
4′-2 爱を守る者 潜入本能寺
4′-3 君の行く道は果てしなく远い 和森兰丸一起脱出
4′-4 -

5′-1くせ~者? 击破石川五右卫门
5′-2 恋の狙击 击破杂贺孙市
5′-3 驱者! 击破服部半藏
5′-4 鸣かぬなら…… 德川军全武将击破(5-3 失败后出现)
5′-5 爱を邪魔する者 守护信长,击破明智光秀

1-1 火计准备 破守备僧兵并压制据点
1-2 炮击准备 救援火炮队

1-3 再生の炎 确保工作队安全
1-4 火计工作 确保工作队安全(1-3之后,第一据点放设备失败且秀吉施火计后出现)
1-5 砦制压指令 四面敌方据点压制
1-6 降伏の使者 阻止敌人投降
1-7 命は力なんだ 击破服部友贞,确保退路
1-8 民を逃がせ! 确保民兵脱出

2-1 最前线 防守茶臼山
2-2 牵制 压制长筱南据点
2-3 混乱 内藤军20人讨
2-4 胜赖を追え 击破武田胜赖
2-5 恐怖の马蹄 歼灭武田骑兵
2-6 马防栅 阻止武田进攻
2-7 若虎 阻止幸村进军
2-8 故乡へ归るんだな…… 击破真田幸村

3-1お手并み拜见 5分钟100人讨
3-2 汉の喧哗 击破石川五右卫门
3-3 有名人はつらいよ 击破阿国
3-4 外野はひっこんでな 破坏倾奇者积存库
3-5 倾奇者を倒せ 倾奇者全灭

4-1 子守り 击破伊达政宗之副将
4-2 武士に戏言なし 击破伊达政宗(上一任务成功后才会出现此任务)

5-1 前田庆次の大倾き! 敌武将全灭
5-2 欢迎幸村 善光寺附近敌全灭
5-3 恋は盲目 比五右卫门先救出阿国

前田庆次之章

伊势长岛歼灭战		长筱之战		京洛之舞		小田原城潜入		★川中岛较量	
1-1	1-5	2-1	2-5	3-1	3-4	4-1	★4-2	5-1	5-3
1-2	★1-6	2-2	2-6	★3-2	3-5			5-2	
1-3	1-7	2-3	2-7	★3-3					
1-4	1-8	2-4	★2-8						

★1-6中击破证慧和杂贺孙市,2-8中击破真田幸村,3-2、3-3中击破石川和阿国,4-2中击破伊达政宗,达成以上条件后便可以进入第五章。
任一上述条件不能满足,则不能进入第五章。

体力
攻击
防御
无双
间攻
间防
移动
回避
跳跃

猛攻

[150][200][300] [1000]
[150][200][300] [1000]
[150][250][350] [250][350][450] [1000]
[100][150][250] [150][200][250]

武技

[150][250][350] [250][300][400] [1000]
[100][150][250] [1000]
[1000]
[250][300][400] [100][150][250]

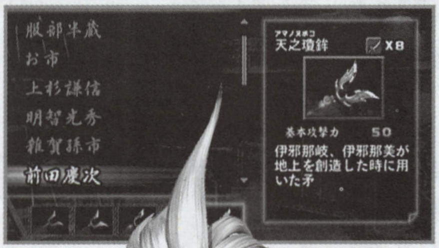
护身

[150][250][350] [1000]
[300][350][400] [1000]
[150][200][300] [150][200][300] [1000]
[150][200][300] [250][300][350]

Lv5武器 天之琼牟

闪光 基本攻击力50 体力50 攻击力46 骑乘攻击44 无双增加25

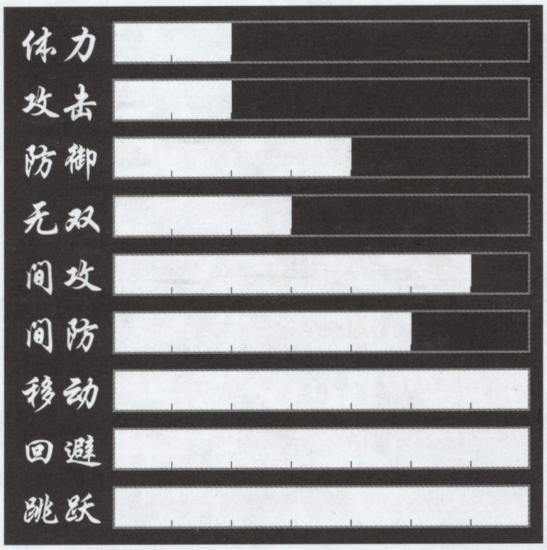
获得方法:川中岛腕试
1.敌全武将(包括配下武将)击破。
2.输送队在地图右下方出现。



前田庆次

上杉谦信无双演武模式通关

战国第一倾奇者,乘名驹松风,舞朱红长枪,以五百人败佐佐成政一万五千大军,领八骑破德川家康本阵,威满天下,敌阵闻其名皆不敢出战,实乃战国最强武将!庆次兼通文学诗歌,行事率性奔放,无人可驱使之,武勇不让吕布,而为人更胜吕布一等!



女忍

武田信玄和服部半藏无双演武模式通关

谜一般的女忍者，跟随真田幸村左右，生性随意烂漫，视战争如等闲，寻求战斗的刺激，在战场上飘舞如风，双刀所过之处，敌兵无不被玩弄于手掌之中，英武之姿，作战之勇，即令男性也为之汗颜！

猛攻

[250][350][450] [1000]
[150][200][300] [150][200][300] [1000]
[150][250][350] [1000]
[100][150][250] [150][200][250]

武技

[100][150][250] [100][150][250] [1000]
[250][300][400] [1000]
[1000]
[150][250][350] [250][300][400]

护身

[150][200][300] [150][250][350] [1000]
[150][200][300] [1000]
[300][350][400] [1000]
[250][300][350] [150][200][300]

女忍之章

川中岛之战	
1-1	1-5
1-2	1-6
1-3	1-7
1-4	1-8

三方原之战	
2-1	2-4
2-2	2-5
2-3	2-6

岐阜城潜入	
3-1	3-5
3-2	3-6
3-3	3-7
3-4	

上田城救出战	
4-1	4-4
4-2	★4-5
4-3	

大阪夏之阵	
5-1	5-5
5-2	5-6
5-3	5-7
5-4	5-8

小田原城潜入	
5´-1	5´-5
5´-2	5´-6
5´-3	5´-7
5´-4	

★4-5 中幸村救援成功则进入上方路线；
若幸村负伤则进入下方路线。

Lv5 武器 琥死那陀

冻牙 基本攻击力 45 体力 37 无双 45 间接防御力 49 跳跃 29

获得方法：上田城救出战

1. 在不杀一人的情况下 4 分钟之内到达上田城地下第五阶。

2.出现贵重品发现的报告，位置在幸村与半藏对决庭院左侧房间角落，一个黑漆色的箱子里（因幸村体力减到一半会强制过关，所以不必和半藏硬拼）。

1-1 啄木鸟の嘴 最速到达妻女山山顶
1-2 海津城防卫 击破进攻海津的敌将
1-3くのいち飞翔！ 经地图上标记的忍道回本阵（任务1-1 完成后出现）
1-4 立つ鸟迹を浊さず 击破上衫谦信
1-5 刀と军配 最速回本阵
1-6 幸村救援 最速护卫真田幸村到达妻女山！
1-7 力 击破上衫谦信(1-3 成功后发生)
1-8 危机 信玄败走前谦信击破

2-1それが若さか 最速击破德川前线部队
2-2 唐の头に本多平八 本多忠胜击破成功，任务失败！(2-1 之后发生，一定时间后任务失败)
2-3 沈む船から 击破泷川一益(信玄健在时向德川本阵移动后发生)
2-4 高すぎた授业料 击破德川家康
2-5 忍びの名にかけて 击破半藏。(信玄被刺后出现)
2-6 本阵死守 死守本阵

3-1 五右卫门骚动 击破石川五右卫门
3-2 真面目君 森兰丸击破
3-3 蝮の娘、うつけの妻 浓姬击破！(3-2 成功后在二阶发生)
3-4 人妻と青年 击破浓姬和森兰丸
3-5 五右卫门爆发 击破石川五右卫门
3-6 最强传说半藏 服部半藏击破
3-7 嘘と泪と复习と 明智光秀击破

4-1 风になる 最速到达二阶
4-2 盗んだ足袋で 最速到达三阶
4-3 光の速さで明日へ…… 最速到达四阶
4-4 终止符の向こうへ！ 最速到达五阶！
4-5 伊贺秘奥义·分身 幸村体力减到一半之前击破半藏

5-1 真田の退き兵 将松平忠直和前田利常引到真田丸(击破不可)。
5-2 泰山鸣动して鼠一匹 击破德川国崩炮队。
5-3 信赖に应える者 阻止伊达政宗侵入大阪城
5-4 觉悟とは 援护幸村突击家康本阵(5-5 失败后出现，幸村阵亡，任务失败)
5-5 焼け石に水 最速击破伊达政宗
5-6 胁迫 比幸村先到丰臣秀赖的本阵。(5-2 之后出现)
5-7 道を拓く 通过德川兵粮库的忍道和山路进入德川本阵(5-6 完成后出现)
5-8せつかくだから 击破据点兵长，制压德川兵粮库。

5´-1 五右卫门、再び 击破五右卫门
5´-2もういっちょ！ 再度击破五右卫门
5´-3いいかげんにして！ 三度击破五右卫门
5´-4 龙狐相击 全灭伊达武将
5´-5 暗杀です！ 德川家康击破
5´-6やられました！ 服部半藏击破
5´-7 大爆发五秒前 击破石川五右卫门和德川家康

1-1 **鬼出神没** 击破庆次,守护倾奇者
1-2 **鬼出神没·再** 击破庆次,守护倾奇者
1-3 **鬼出神没·再再** 击破庆次,守护倾奇者
1-4 **鬼出神没·终** 击破庆次,守护倾奇者
1-5 **招かれざる客** 击破织田援军
1-6 **轮回停止** 决战庆次

阿国之章

京洛之舞		大阪之舞		伊势长岛之舞		川中岛之舞		安土城之舞	
1-1	1-4	2-1	2-3	3-1	3-5	4-1	★4-7	5-1	5-4
1-2	1-5	2-2	2-4	3-2	3-6	★4-2	4-8	5-2	5-5
1-3	1-6			3-3	3-7	★4-3	★4-9	5-3	5-6
				3-4		4-4	4-10		
						4-5	4-11		
						★4-6	4-12		

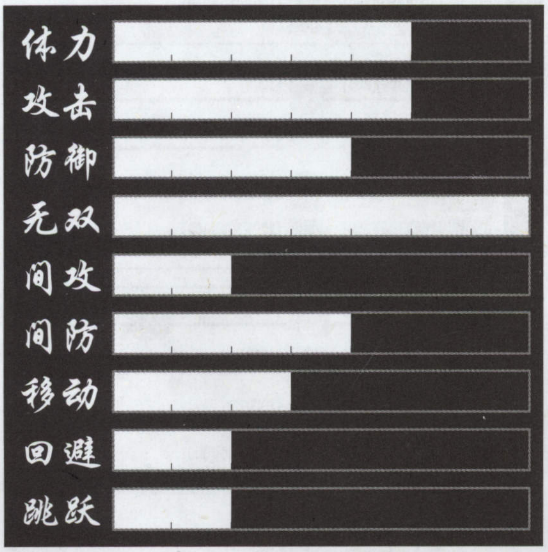
★不完成 4-2、4-3、4-6、4-7 和 4-9 的话进入第五章

2-1 **胜利の女神** 守卫界の町
2-2 **游んでる场合ですよ** 阻止お市军进军
2-3 **被虐爱** 破浓姬
2-4 **侵略者を击て** 阻止织田进军

3-1 **一心同体** 不和石川分开
3-2 **立ちはだかるのは少年** 破森兰丸
3-3 –
3-4 **先读み** 破明智光秀
3-5 –
3-6 **最强の障害** 破服部半藏
3-7 –

4-1 **川中岛の舞** 在茶臼山敲击战鼓
4-2 **信玄にお愿い** 见武田信玄
4-3 **谦信にお愿い** 见上衫谦信(与 4-2 互斥)
4-4 **别动队救援** 击破上杉谦信
4-5 **信玄样こそ命运の人!** 信玄以外武将全灭
4-6 **别动队击破** 击破真田幸村
4-7 **马に蹴られて** 击破武田信玄
4-8 **谦信样こそ命运の人!** 谦信以外武将全灭
4-9 **爱の一时撤退** 逃进海津城
4-10 **交错してそうな思惑** 击破くのいち
4-11 **幸村样こそ命运の人!** 幸村以外武将全灭
4-12 **最后は力すく** 击破武田、上杉军总大将

5-1 **自宅案内** 击破市姬
5-2 **见回り** 击破援军泷川队
5-3 **有闲** 击破浓姬
5-4 **家系** 击破前田利家
5-5 **选择** 守护石川五右卫门



猛攻
[150][200][300] [1000]
[150][250][350] [150][200][300] [1000]
[100][150][250] [1000]
[150][200][250] [250][350][450]

武技
[250][300][400] [1000]
[150][250][350] [1000]
[100][150][250] [1000]
[250][300][400] [100][150][250]

护身
[150][200][300] [1000]
[300][350][400] [1000]
[150][250][350] [150][200][300] [1000]
[150][200][300] [250][300][350]

Lv5 武器 日影天鈿女

红莲 基本攻击力 46 防御力 41 间接攻击力 33 跳跃 49 攻击范围 37

获得方法:伊势长岛之舞
1.与石川五右卫门一起行动。
2.击破森兰丸,明智光秀和服部半藏。
3.输送队在地图正中出现。

阿国

前田庆次无双演武模式通关

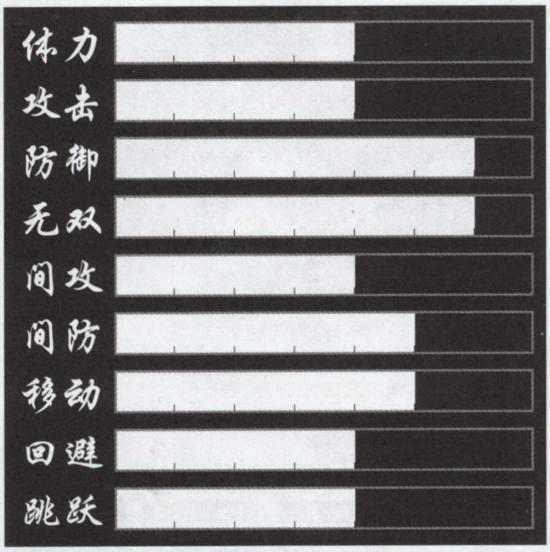
岛根出云大社的巫女,与同伴为筹措重修神社的经费而周游各国。她天生丽质,擅长歌舞,到京都后成为天皇近卫,专司表演舞蹈。德川幕府开幕之年,她在舞台上女扮男装表演戏剧,称"歌舞伎踊",开日本歌舞伎之先河。

真阿国结局达成条件:

由第四章跳舞完之后的行动决定
1.前往武田本阵完成任务的话引发"阿国·武田 ENDING"。
2.前往上杉本阵并击破真田幸村后引发"阿国·上杉 ENDING"
3.前往上杉本阵和真田遭遇后完成撤退回城的任务引发"阿国·真田 ENDING"。
4.以上条件全不满足的话进入第五章~安土城の舞。

织田信长

浓姬、阿市和杂贺孙市无双演武模式通关



今川义元领三万大军上洛，欲一统日本，夜宿桶狭间。信长“人间五十年”曲罢，领百骑雨夜奔袭，万军之中直取今川首级，为“天下步武”之起端。后天下大名皆惧信长之威而联手织“信长包围网”，仍不能阻！史载其果决残忍，人称“第六天魔王”，然一手终结战国时代，生平波澜壮阔，无愧日本战国第一风云儿！

猛攻

[150][200][300]	[1000]	
[150][200][300]	[150][200][250]	[1000]
[250][350][450]	[1000]	
[100][150][250]	[150][250][350]	

武技

[100][150][250]	[1000]
[150][250][350]	[1000]
[250][300][400]	[1000]
[100][150][250]	[250][300][400]

护身

[150][250][350]	[300][350][400]	[1000]
[150][200][300]	[1000]	
[250][300][350]	[1000]	
[150][200][300]	[150][200][300]	

织田信长之章

桶狭间之战	
1-1	1-5
1-2	1-6
1-3	1-7
1-4	1-8

伊势长岛歼灭战	
2-1	2-5
2-2	2-6
2-3	★2-7
2-4	

长筱之战	
3-1	3-5
3-2	3-6
3-3	3-7
3-4	

本能寺之变	
4-1	4-3
4-2	4-4

安土城夺还战	
5-1	5-8
5-2	5-9
5-3	5-10
5-4	5-11
5-5	5-12
5-6	5-13
5-7	5-14

长筱之战	
3′-1	3′-4
3′-2	3′-5
3′-3	3′-6

岐阜城防卫战	
4′-1	4′-5
4′-2	4′-6
4′-3	4′-7
4′-4	

山崎之战	
5′-1	5′-5
5′-2	5′-6
5′-3	5′-7
5′-4	

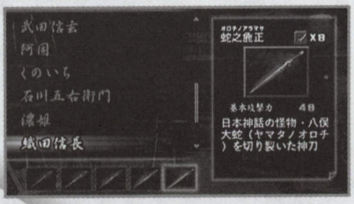
★2-7 完成后进入上方路线；
2-7 未完成进入下方路线。

Lv5 武器 蛇之鹿正

夜叉　基本攻击力 48　无双+45　攻击力+26　骑乘攻击力+49　攻击范围+35

获得方法：桶狭间の战い

1. 击破今川军前线砦。
2. 不与普照寺砦的秀吉会合，并使其败走。
3. 冈部和松井以外全武将击破。
4. 服部半藏出现后在其之前进入今川本阵。
5. 输送部队出现在鸣海城右方出现。



1-1 撹乱战 攻击今川军前线砦
1-2 斥候秀吉 扫清普照寺砦附近的敌军
1-3 电击战 从山道进入今川本阵（1-2 成功后触发）
1-4 岚呼ぶ稻妻に 击破服部半藏
1-5 旧友よ 击破本多忠胜
1-6 全てを我が手に 全灭今川义元配下武将
1-7 东海一の弓取り 击破今川家主力武将（1-2 失败后触发）
1-8 影よりも速く 在服部半藏之前进入今川本阵

2-1 火计准备 击破守备僧兵，制压各砦
2-2 炮击准备 在炮击开始之前援护大炮部队
2-3 再生の炎 确保工作部队安全及前进道路
2-4 火计工作 确保工作部队安全及前进道路（2-1 失败后触发）
2-5 据点压制指令 四个方向敌人据点全部压制（2-4 失败后触发）
2-6 降伏拒否 击破敌人总大将
2-7 破坏と创造 一揆势力全击破（完成后进入第三章-1，未完成则进入第三章-2）

3-1 最前线 茶臼山防卫
3-2 牵制 制压敌军处点（3-1 成功后触发）
3-3 混乱 击破内藤军士兵 20 人以上（3-2 成功后触发）
3-4 神风 击破真田幸村
3-5 胜赖を追え 击破武田胜赖
3-6 恐怖の蹄音 歼灭武田军骑马军团
3-7 马防栅 武田军进军阻止（3-1 失败后触发）

4-1 妹よ 与阿市共同逃亡
4-2 牙を剥く蛇 击破浓姬
4-3 赘 与兰丸共同逃亡
4-4 诀别 击破明智光秀

5-1 火を！ 援护织田军火计部队
5-2 借りは返すぜ 击破杂贺孙市
5-3 突破者 全灭城门内敌军
5-4 炎を！！ 援护织田军火计部队
5-5 破坏を！！！ 援护织田军火计部队
5-6 非情どる战い 援护阿市并击破前田庆次（阿市接近前田庆次后触发）
5-7 –
5-8 必死だな！ 击破前田庆次
5-9 危险な女 援护阿市（森兰丸）并击破浓姬（阿市或森兰丸接近浓姬后触发）
5-10 许さぬ，お浓 击破浓姬
5-11 死を望むなら 找到并击破服部半藏
5-12 お互い，必死だな 击破杂贺孙市
5-13 孤独とは何の谓いか 击破浓姬
5-14 二つの异形 击破前田庆次

3′-1 山县昌景突击 夺取敌处点，援护德川军
3′-2 马场信房突击 救援明智光秀并与其会合
3′-3 仆にこの手を污せと言うのか 击破内藤昌丰或山县景昌
3′-4 引き际 击破武田信玄
3′-5 崩坏 阻止武田骑马军团侵入本阵
3′-6 –

4′-1 天梯破坏！ 破坏敌军天梯车
4′-2 墨俣城夺还！ 夺回墨俣城
4′-3 男气！ 阻止上杉谦信接近前田庆次
4′-4 里切り者を许すな！ 击破前田庆次
4′-5 军神と军团と 阻止乱波逃亡
4′-6 谦信をおびき出せ！ 攻下上杉本阵
4′-7 白い牙 阻止上杉军侵入岐阜城

5′-1 袋の鼠 击破敌军武将，包围天王山
5′-2 魔弹の射手 击破杂贺孙市
5′-3 土道の守り手 击破真田信村
5′-4 秀吉孤立 与秀吉合流
5′-5 –
5′-6 胜利への道 引导森兰丸与明智光秀接触（5-1 成功后触发）
5′-7 雾を裂き敌を讨つ 浓雾中对光秀发动奇袭（5-6 成功后触发）

石川五右卫门

浓姬、阿市和杂贺孙市无双演武模式通关

能力	
体力	
攻击	
防御	
无双	
间攻	
间防	
移动	
回避	
跳跃	

战国末期义盗，精于忍术，与雾隐才藏同门。因家主被丰臣秀吉所杀而终生与其为敌，率领盗贼团多次扰乱丰臣计划，被视为眼中钉。随后秀吉举战不断，民众怨声载道，石川之举可谓顺应民意，深受拥护。身为大盗而在后世入神社牌位者，惟石川五右卫门一人而已！

猛攻

[150][250][350]	[150][200][250]	[1000]
[150][200][300]	[1000]	
[150][200][300]	[1000]	
[100][150][250]	[250][350][450]	

武技

[250][300][400]	[1000]
[100][150][250]	[1000]
[100][150][250]	[1000]
[150][250][350]	[250][300][400]

护身

[150][200][300]	[1000]	
[250][300][350]	[1000]	
[150][200][300]	[150][250][350]	[1000]
[150][200][300]	[300][350][400]	

石川五右卫门之章

岐阜城无断侵入	
1-1	1-4
1-2	1-5
1-3	1-6

京洛之舞	
2-1	2-5
2-2	2-6
2-3	2-7
2-4	

超越神君伊贺	
3-1	3-5
3-2	3-6
3-3	3-7
3-4	

大阪城无断侵入	
4-1	4-4
4-2	4-5
4-3	4-6

五右卫门大怒	
5-1	5-4
5-2	5-5
5-3	5-6

大阪之舞	
3′-1	3′-3
3′-2	3′-4

伊势长岛之舞	
4′-1	4′-4
4′-2	4′-5
4′-3	

安土城之舞	
5′-1	5′-4
5′-2	5′-5
5′-3	

★第二章全部击破庆次后进入上方路线；
击败庆次以外所有援军过关进入下放路线

Lv5 武器 轰雷建御雷

闪光 基本攻击力 49 体力 49 间接防御 27 移动 49 回避 36

获得方法：大阪城无断侵入

1.1 阶全部宝物获得+击破胁坂和くのいち。

2.2 阶击破石田三成，小西行长，黑田官兵卫，片桐且元，加藤清正，福岛正则。

3.2 阶全部房间探索完毕。

4.贵重品在阶梯前出现。

1-1お宝いただき！ 收集所有楼层宝物
1-2 青ニオ 击破森兰丸
1-3お高くとまりやがつて！ 击破浓姬
1-4 -
1-5 无视かよ！ 击破服部半藏
1-6 千客万来 击破明智光秀

2-1 思い入んだら命がけ 比阿国先与庆次见面
2-2 神出鬼没 击破庆次，守护倾奇者
2-3 神出鬼没·再 击破庆次，守护倾奇者
2-4 神出鬼没·再再 击破庆次，守护倾奇者
2-5 神出鬼没·终 击破庆次，守护倾奇者
2-6 招かれざる客 击破织田援军
2-7 轮回停止 与庆次决战

3-1 神君を止めろ 击破德川家康
3-2 伪りの罠 击破伏兵部队
3-3 影武者はどっち？ 击破德川家康本体
3-4 舍て身の罠 击破神原康政
3-5 逃亡阻止 阻止家康逃亡
3-6 空蝉 援护杂贺孙市
3-7 影の本体 击破服部半藏

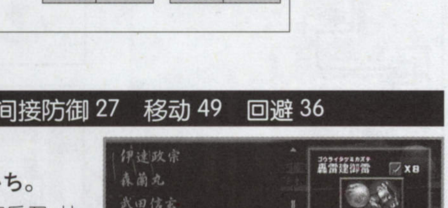
4-1お宝发现 大阪城一层所有宝物收集
4-2 不肖の弟子 击破くのいち
4-3まだ终わらんよ 搜索所有房间
4-4 城を震わせろ 击破前田庆次
4-5 心燃え尽きるほど 击破真田幸村
4-6 禁じられた大筒 等丰臣秀吉出现后击破服部半藏

5-1 俺のものは俺のもの 搜索各地宝箱
5-2 八っ当たり 击破德川家康
5-3 泥棒猿！ 击破丰臣秀吉
5-4 人という字は支えあって 借阿国和庆次之力开门(见任一人引发剧情即可)
5-5 爱のために 救出阿国
5-6やれやれだぜ 救出前田庆次

3′-1 胜利の女神 保护所有据点
3′-2 游んでる场合ですよ 阻止お市前进
3′-3 -
3′-4 侵略者を击て 阻止信长进军

4′-1 一心同体 和阿国一同前进(不可分开)
4′-2 何人たりろもここは通さん！ 不让任何敌兵通过
4′-3 立ちはだかのは少年 击破森兰丸
4′-4 先读み 击破明智光秀
4′-5 最强の障害 击破服部半藏

5′-1 自宅案内 击破阿市
5′-2 见回り 击破泷川队，阻止增援
5′-3 三食昼寝付き 击破浓姬
5′-4 家系 击破前田利家
5′-5 护卫 击破前田庆次，保护阿国



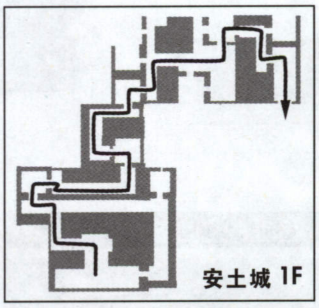
城内战

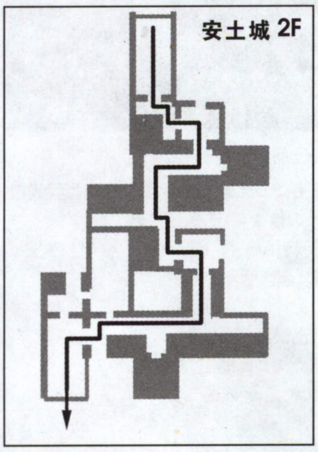
这次战国无双的城内战，就是在遍布陷阱的迷宫中寻找前往上(下)一层的入口，每进入新的一层，除了自己所在位置和前往上(下)一层入口位置以外，其余地方的地图都必须到达过才会显示。城内战时回复道具的出现机率很低，且敌人会源源不断的出现，所以城内战时千万不可恋战，一心寻找入口才是重点。城内战中的陷阱种类繁多，不过大都有一定特征，比如墙面上的缝隙，地面上的方孔，墙壁两边的鬼面，地面上的木渣等。无双模式中的城内战共有小田原城，岐阜城，安土城和上田城四个，每个城地图都是固定的，下面会给出各个城的全地图和最快通过方法。

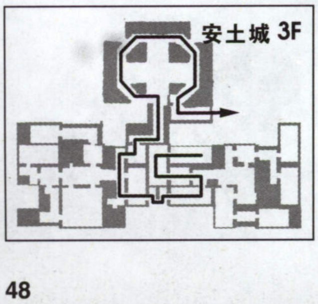
关于无限城，顾名思义就是无限的进行城内战，而且每一层的地图和陷阱都随机生成，分奈落(向下)和虚空(向上)两种模式，无限城取得的道具和武器可以在其他模式使用。

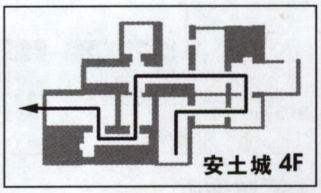
1) “奈落”模式：一共 30 层，初始制限时间为 60 分钟，击倒 BOSS 通过一层后制限时间+30 秒，每击破 50 人制限时间加 2 分钟。每通过三层可以中断存档，通过六层即可取得贵重品“五轮书”，“五轮书”一共五本，分别在地下 6，12，18，24 和 30 通过后取得。“奈落”30 层的最终 BOSS 是三国最强武将吕布(时空穿梭??)，击破吕布即可完成“奈落”模式。

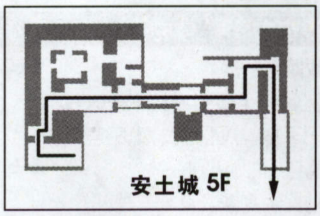
2) “虚空”模式：最大层数不明(类似真三国无双 3 猛将传的修罗模式)，初始制限时间 20 分钟，完成游戏中随机给出的各种任务后才能增加制限时间，玩家挑战极限的地方。通过“虚空”30 层后可取得贵重道具“六神膏”。(玩家可以把自己虚空模式中取得的成绩密码输入到战国无双官方网站，来确认自己的实力，各位强人们加油向上冲吧)

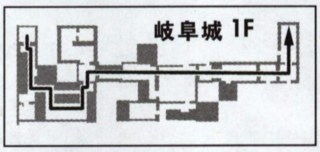

安土城 1F

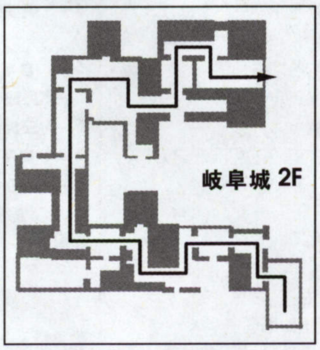

安土城 2F

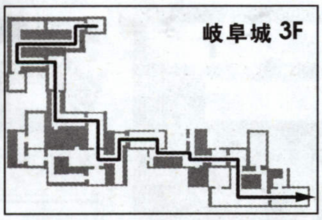

安土城 3F

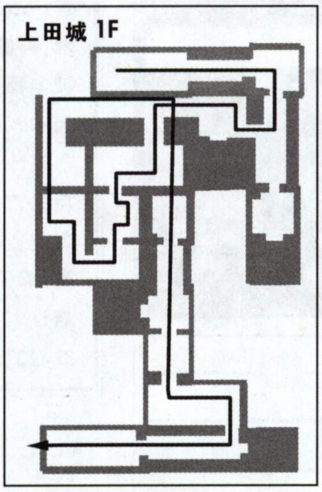

安土城 4F

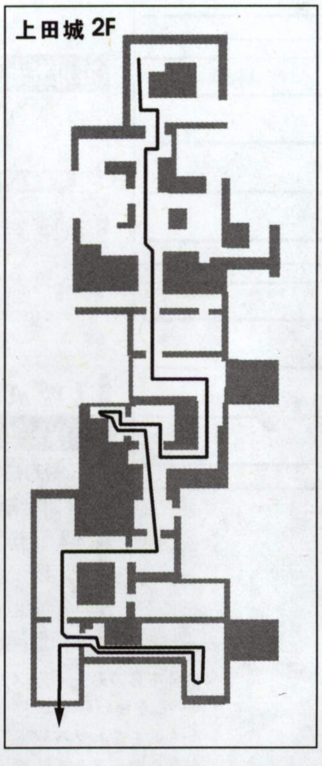

安土城 5F

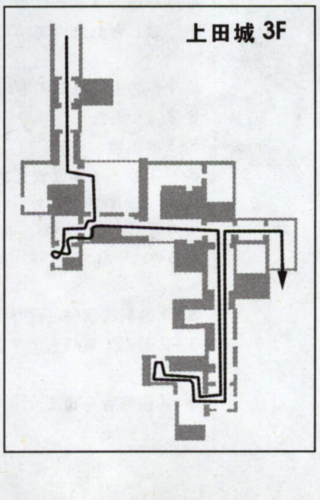

岐阜城 1F

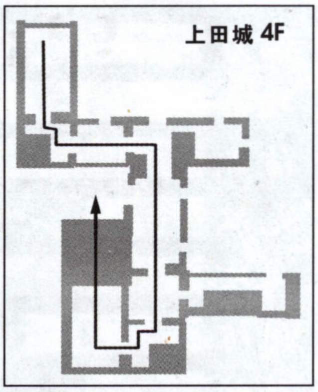

岐阜城 2F

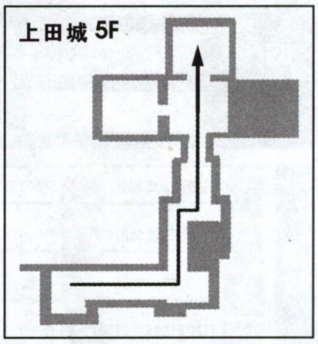

岐阜城 3F

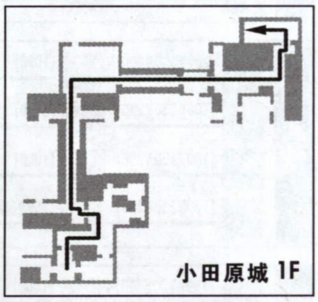

上田城 1F

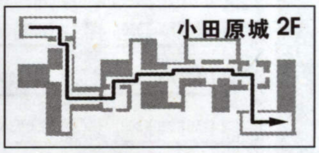

上田城 2F

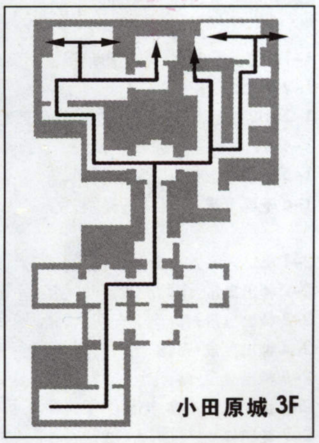

上田城 3F

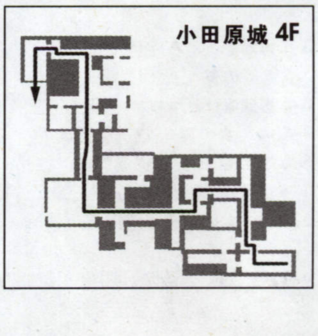

上田城 4F


上田城 5F


小田原城 1F


小田原城 2F


小田原城 3F


小田原城 4F

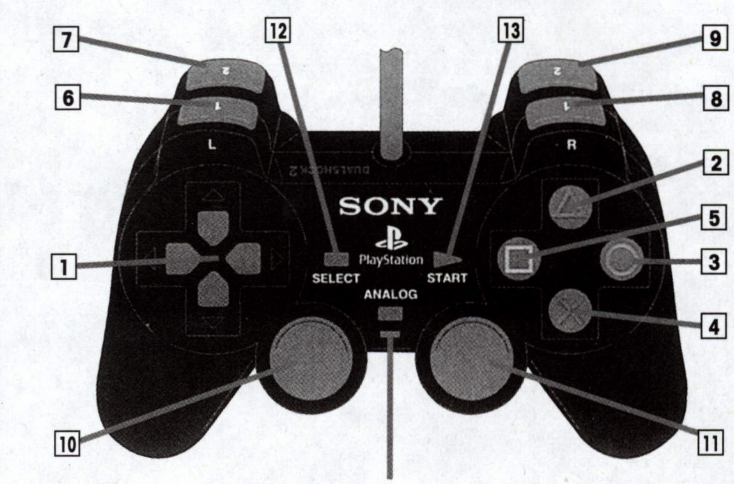
被遗忘的国度

博德之门

暗黑联盟2

机种:PS2/X-BOX **类型**:A·RPG
厂商:BLACK ISLE **发售日**:1月20日
文:CLOUD **协力**:短笛/$pike

游戏操作详解



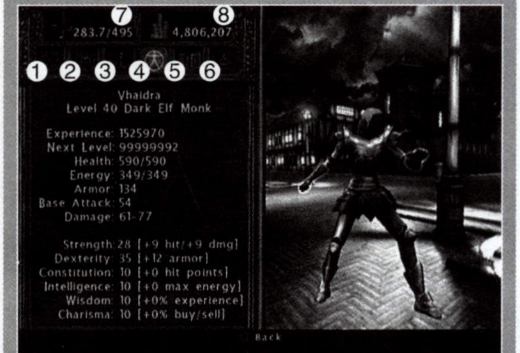
[1] 十字键·上:正向切换魔法技能　[1] 十字键·下:逆向切换魔法技能
[1] 十字键·左:切换地图缩放模式　[1] 十字键·右:切换当前武器装备
[2] △键:跳跃/丢弃　[3] ○键:魔法/取消　[4] ×键:攻击/确定
[5] □键:调查/拾取　[6] L1 键:魔法快捷菜单　[7] L2 键:魔法值恢复
[8] R1 键:防御/照准　[9] R2 键:体力值恢复　[10] 左摇杆:角色/光标移动
[11] 右摇杆:视角旋转　[12] SELECT 键:能力菜单　[13] START 键:系统菜单

注:1、L1 键的魔法快捷菜单设置:按住 L1 键后使用上/下键切换到需要设定的魔法上面,之后再按动所想设定的键位(△、○、×、□),以后即可在按住 L1 键时随时以热键发动 4 种魔法。

2、R1 键的照准:本作取消了前一代在使用远程攻击方式时轻按×键出现照准线的设定,取而代之的是固定的 R1 键,相对更加容易使用许多,当前装备为弓箭远距离武器时只要按住 R1 键皆可(其他装备时为防御)。

3、物品/装备栏中的特殊键位:L1 键为装备左手(副攻击手)武器;R1 键为查看物品状态。

状态栏



1、武器栏,排列顺序是按照放入顺序排列,不能装备的武器为红色。

2、防具栏,排列顺序是按照放入顺序排列,不能装备的防具为红色。

3、道具栏,其中包括回复道具、饰品、锻造宝石和回城用的 Recall Potion。

4、人物状态表,自上到下的顺序是:姓名、等级和种族、已有经验值、下次升级所需经验值、体力、魔法、防御、攻击、伤害、强壮、敏捷、体格、知性、智力和魅力。

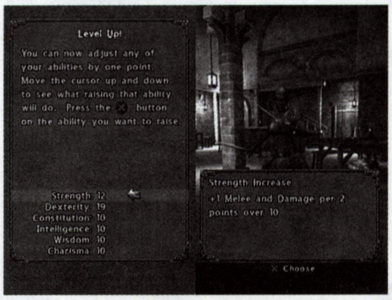
5、任务栏,所有在游戏中所接的任务都在此显示,任务结束后自动消失。

6、技能列表,最上面的是剩余技能点,技能名后面的红色圆球表示已经习得的技能等级。

7、目前载重量/最大载重量

8、目前所持有金钱数量(双人游戏时两人金钱共享)

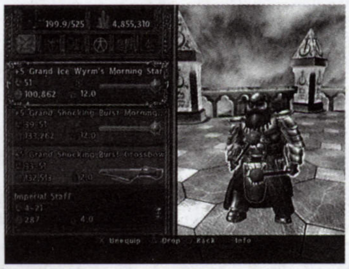
升级系统说明



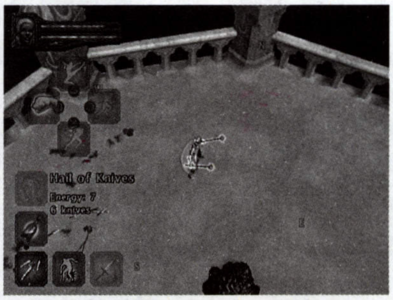
依旧是很传统的升级系统,满级为 40 级。每升一级都可以得到相应的技能点数来学习或者强化新技能,除了升第一级以外,其他等级得到的技能点数都上是当前等级数减一。每升四级会得到一次提升人物自身能力的机会,具体对应效果见下表:

Strength	影响负重量,超过 10 以后每多加 2 点就加 1 点战斗能力和 1 点伤害力
Dexterity	影响对异常和属性伤害的抗性,超过 10 以后每多加 2 点就多加 1 点范围和 1 点防御
Constitution	影响体力的回复速度,超过 10 以后每多加 2 点,在升级时就多加 1 点体力
Intelligence	影响特技的威力和效果,超过 10 以后每多加 2 点就多加 5 点魔力
Wisdom	超过 10 以后每多加 2 点就可以多得到 5%的经验值
Charisma	超过 10 以后每多加 2 点在商店买/卖东西可以少/多 5%的金钱

装备系统说明

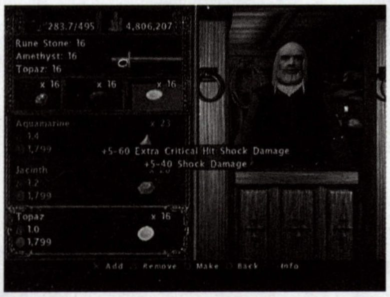


本作的装备系统是基于上代系统的一个进化形态,所有人物均可在双手同时装备两种不同的单手武器,且可以在身上同时装备三套不同系统的装备随时切换应对不同的战况:单手系(包括左右手)、双手系和弓弩系。其中有一个例外:暗黑精灵薇德拉·尤斯威尔(Dark Elf·Vhaidra Uoswiir)由于职业是僧侣(Monk)善用空手技巧,所以她还可以有一个空手切换的状态。可装备物品方面基本与原来相同:头盔、护手、铠甲、靴子、护身符和两个指环,不过加入了一个令人兴奋的新系统——装备锻造系统!令游戏的乐趣大增,详细介绍见后文。



魔法技能的装备方面也有所改良,不像前作中当前装备魔法技能只可以有一种,增设了 L1 的魔法技能快捷菜单(具体操作见‘操作的注1’),原来的“○”魔法热键依然保留,并不与 L1 的快捷菜单冲突,很好的改善了手柄操作魔法切换不便的弊端。

武器锻造系统



本作最大的亮点所在!将前作武器装备少的缺陷彻底改观,不但基础数量有提升,自由性更是大大提高。武器装备或者饰品在锻造后的效果大致分为以下三种:1、强化人物各种基本数值;2、改变或增加武器所附带属性;3、提升已有魔法技能等级。可谓之周详到家,下面就来说一下关于锻造武器装备的具体事宜。

相关条件

进行装备锻造的条件有三:1、除前缀为 Shobby 和 Normal 的装备外都是可以镶嵌宝石进行锻造的基本装备。2、决定锻造出的成品属性及效果的

宝石，宝石的主要来源是在商店购买。3、在拥有以上两个条件后就可以在商店的WORKSHOP里面进行合成锻造，每锻造一件物品都要付出相应的费用，花费的大小随锻造后的成品决定，成品越好要付出资金也就越高，所以最后一个条件就是要有一定的锻造资金。每一样装备都可以镶入三种不同的宝石，镶嵌入的宝石越多效果就越大，当然这也是有一个上限的。在HARD难度以下（包括HARD）每个打造品同种宝石最多只可以镶入16颗，三种宝石加起来总计48颗；另外，如果使用NORMAL或HARD难度通关会出现超难的EXTREME模式，在EX模式当中，靴子、护身符、指环三种装备的宝石镶嵌均可以达到15级的BT程度，每个插孔中最多可以镶嵌176块宝石！能力可得到极至发挥。但对技能而言，即便装备可以达到+15的锻造，最多也只有10级。下表为不同宝石的前缀等级和效果：

	称号	防具	武器
Shobby	劣质的	-15%防御	1/2 伤害
Normal	普通的	无变化	无变化
Fine	优秀的	+15%防御	1.5 倍伤害
Remarkable	非凡的	+30%防御	2 倍伤害
Superior	高级的	+45%防御	2.5 倍伤害
Grand	极品的	+60%防御	3 倍伤害
Imperial	无上的	+75%防御	3.5 倍伤害
Flawless	无暇的	+90%防御	4 倍伤害

锻造相关

游戏中的宝石种类有14种，每种宝石被镶嵌在不同的装备上都有不同的效果，大致分为4种类型。其中比较特殊的是Rune Stone，无论是锻造何种物品，这种宝石都必须镶嵌在第一个格子，且效果都是一样的，可以理解为基石，所以此种宝石的需求量是相当大的，注意收集。下面列出宝石相关的镶嵌效果：

宝石名称	武器/护手	铠甲/头盔	靴子/指环/护身符
Rune Stone	命中/伤害+5	命中/伤害+5	命中/伤害+5
Amethyst	会心一击伤害+5—40	伤害抗性+15%	Charisma+5
Aqauamarine	冰属性伤害+5—20	冰属性抗性+25%	Intelligence+5
Diamond	75%几率秒杀不死系敌人	火/冰/雷/硫酸/毒抗性+15%	Bless 技能等级+5
Coral	最低攻击+100%	Shield Expert 技能等级+5	无视反击+50%
Emerald	将造成的伤害的25%转换为魔法值	魔法值+25/重量-75%	Iron Will 技能等级+5
Jacinth	火属性伤害+5—30	火属性抗性+25%	Strength+5
Jade	硫酸伤害+5—20	毒/硫酸抵抗力+25%	Constitution+5
Jet	每多加一件防具就+3 防御	最大体力+25	Sanctuary 技能等级+5
Moonstone	Combat Reflexes 技能等级+5	降低缓素/昏迷持续时间 100%	Sprint 技能等级+5
Pearl	Improved Critical 技能等级+5	打倒敌人得到的金钱+5%	Wisdom+5
Ruby	5 秒内对手每秒被伤害 5 点	贫血时的战斗伤害+25%	Great Fortitude 技能等级+5
Sapphire	Cleave 技能等级+5	Power Attack 技能等级+5	Sunder 技能等级+5
Topaz	雷属性伤害+5—40	雷属性抗性+25%	Dexterity+5

注：护手上所有的增加属性伤害的效果只能在空手状态有效，应该属于擅长空手的暗黑精灵薇德拉·尤斯威尔专用

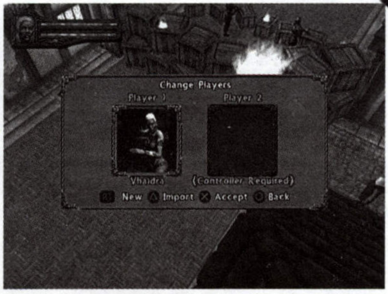
秘笈·复制

这是从上一作开始就有的“经典”秘笈了，其原理是充分利用系统菜单中的“Change Player”这项来进行“时空逆行”的复制操作。无论是物品、金钱还是经验值都可以无限复制！下面我们从复制物品和金钱来说起，具体方法如下步骤：

A 复制物品·假设1P装备栏中有需要复制的物品

1、首先保证身边有一个记录点，除了当前的进度以外还得有一个可供使用的记录空间。

2、先在记录点存档a，之后将1P需要复制的物品丢下，由2P捡起，再存档，存一个新档b。



3、调出系统菜单选择“Change Player”，选取1P的人物按△键，进入档案读取画面，选择档案a，确定档案a的1P人物，确定交换。

4、读档后再看1P丢弃的物品还在装备栏中，而2P所捡起的物品也在。物品复制成功！

B 复制金钱

由于“博德之门~暗黑联盟”系列的金钱是不能丢下的，所以金钱的复制基于物品复制的基础之上，不断复制卖价高的物品再卖到商店即可。

C 经验值的复制

经验值的复制与物品复制大同小异，因为在完成任务后回到剧情人物处可以领取奖励经验值，所以只要在领取经验前存一个档a，再在领完经验后另存一个档b，之后读取领取前的a档，利用“Change Player”换出领取经验值后的b档人物再次去领取经验值，再存档到b档的档案；读取a档进度，换取b档人物，领取经验，存到b档，读取a档……如此反复即可！推荐经验值复制地点：第一章开始后就尽快复制金钱八十万（大约半个小时即可到达一百万），之后找各个种族对应的剧情任务（野蛮人没有）可以花2000、4000、8000、16000的价格买到相等数量的经验值！推荐最佳组合：矮人+暗精灵，因为这两个人各自对应的剧情人物就在同一个房间，而双人游戏的时候又是经验值共享，所以每次复制一共可以得到60000点经验！！

秘笈·传统

只要是美版游戏，就一定会有传统的按键型秘笈，本作也不例外：L1+R1+△+○+×+□再按L2，效果为人物直接升级至10级，获得45点技能点，500000金钱，这个秘笈只可在游戏初期使用，因为无论你多少级只要用了这个秘笈就直接变为上述数值。L1+R1+△+○+×+□再按START，打开隐藏菜单，其中共有三个选项：第一项为回到游戏，第二项为选关菜单，最后一个是无敌！秘笈虽然公布了，但是为了游戏性各位还是善用之，过犹不及啊！

种族：人类 Human
职业：野蛮人 Barbarian

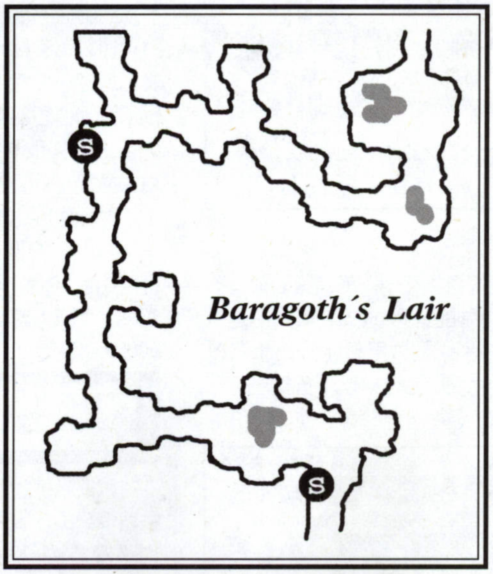
多恩是一个大大咧咧，聒噪并且热衷于寻求刺激的野蛮人战士，来自西哈特兰广袤平原上散布众多的部族之一，他外出冒险的目的只是单纯地为了享受战斗的荣誉和惊险。

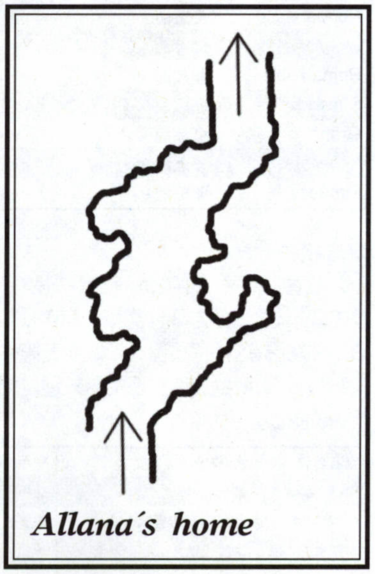
多恩尤其善于混战，拥有很多威力巨大的攻击技。作为一名野蛮人战士，他移动速度很快并能于战斗中进入狂暴状态提升攻击能力，不过在提升技能前，多恩不能装备重型铠甲。

野蛮人战士——多恩·瑞得贝尔

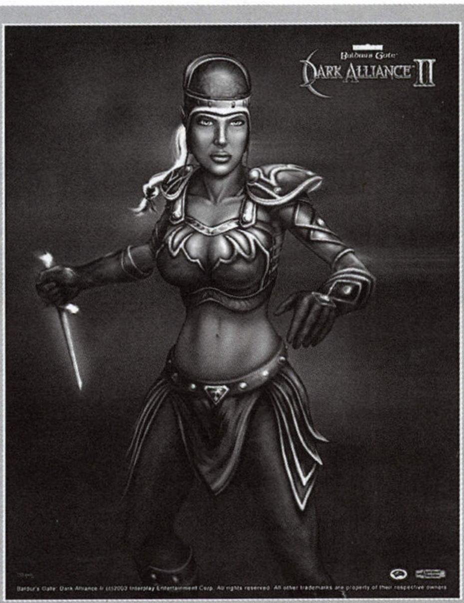
技能觉醒任务

于第三章进入 Inn 找阮黛拉·布拉肖恩（Randalla Brasshorn）谈话，之后去大地图上的阿拉娜的家（Allana´s home）。再从阿拉娜处接到杀死绿龙的任务。继续深入可到 Baragoth´s Lair。杀死绿龙后回阿拉娜处交付任务即可觉醒隐藏技能，并得到 8000 经验值。





技能名	等级	消费点数	效果说明	技能说明
Accuracy	1~5	2~10	【命中+2/伤害+1】~【命中+10/伤害+5】	提高远程攻击的精度和伤害
Armor Proficiency	1~3	2~6	能装备皮革/鳞片/金属防具	可以装备更重的防具
Barbarian Rage	1~5	1~5	【攻击+1/伤害+1—6/防御-2】~【攻击+5/伤害+5—30/防御-10】	进入暴走状态
Cleave	1~5	2~10	【全体攻击伤害+1】~【全体攻击伤害+5】	正面全体攻击
Combat Reflexes	1~5	2~10	–	提高攻击速度
Death Blow	1~5	1~5	【伤害+2】~【伤害+10】	增加超重一击时的伤害
Dodge	1~5	1~5	（每多装一样防具就多）【+1 点防御】~【+5 点防御】	增加额外的防御点数
Endurance	1~5	2~10	【负重量+15】~【负重量+75】	增加负重量
Great Fortitude	1~5	1~5	【+2HP/秒恢复】~【+10HP/秒恢复】	增加自动 HP 回复量
Great Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高双手持武器战斗能力
Hand Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高单手持武器战斗能力
Hero´s Arm	1	15	–	可以单手持双手武器
Hero´s Mantle	1~5	1~5	【物理防御+5%】~【物理防御+25%】	抵抗物理攻击造成的伤害
Iron Will	1~5	1~5	【125%】~【225%】	增加魔法值的回复量
Improved Critical	1~5	1~5	【+3%】~【+15%】	增加战斗时会心一击几率
Long Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高使用长武器战斗时的威力
Power Attack	1~5	1~5	【全体攻击伤害+2】~【全体攻击伤害+10】	增加使用全体攻击武器的威力
Sprint	1~5	1~5	增加【66%】~【198%】的速度	快速的跑动冲刺
Sunder	1~5	2~10	【使敌人防御-4】~【防御-20】	只要成功击中敌人就能降低敌人防御
Toughness	1~5	1~5	【HP+6】~【HP+30】	增加 HP 最大值
Two-Weapon Fighting	1~5	3~15	【右手+90%/左手+30%】~【右手+130%/左手+70%】	提高双手皆武器战斗时的攻击力
Turn Undead	1~5	2~10	（只对不死系有效）【15-28 点伤害】~【35-60 点伤害】	逐退并攻击近处的不死系
Willpower	1~5	1~5	【MP+5】~【MP+25】	增加最大魔法值
隐藏技能				
Animal Friendship	1~5	1~5	【6 秒】~【30 秒】	一定时间内使动物成为伙伴
Bale Arm	1	6	–	同时使用两把投掷武器
Barkskin	1~5	2~10	【防御+3】~【防御+15】	使皮肤硬如树皮
Heart of the Bear	1~5	2~10	【HP+10】~【HP+50】	增加 HP 最大值
Heart of the Wolf	1~5	2~10	【移动速度+10%】~【移动速度+50%】	增加移动速度
Resist Elements	1~5	3~15	【抵消 10%元素魔法伤害】~【抵消 50%元素魔法伤害】	帮助抵消元素魔法的伤害值



暗黑僧侣——

薇德拉·尤斯威尔

种族:暗黑精灵 Dark Elf

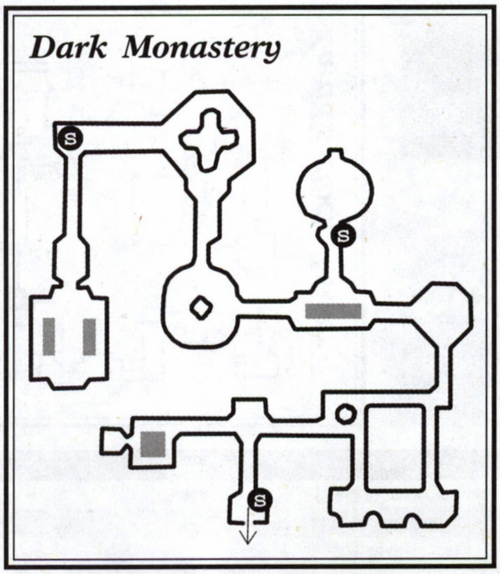
职业:僧侣 Monk

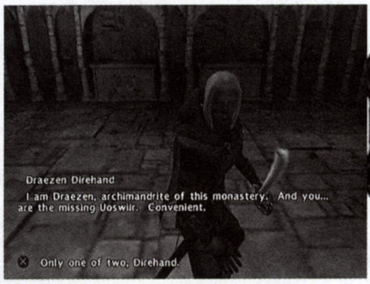
在家族受到其他贵族联合势力的攻击并惨遭灭门时,薇德拉独自一人逃到了Menzoberranzan。在强烈的复仇心及维护自身高傲荣誉的混合情感驱使下,她现在为了不断磨练其武斗技巧而四处旅行,一切旨在为了最终向仇家讨回公道。现在,她的姐姐舞露亚正在博德之门等着她……

作为一个僧侣,薇德拉行动敏捷,攻击力颇高,并能学会大量的特殊攻击技。唯一的弱点就是在提升技能前不能装备盾、中重型铠甲及重武器。

技能觉醒任务

于第三章进入旅店找舞露亚(Ulua)谈话领取任务,之后到大地图上的 Dark Monastery。将里面的另一个暗黑精灵 Draezen Direhand 打倒再回舞露亚处交付任务便可觉醒隐藏技能还能得到 8000 经验值。





技能名	等级	消费点数	效果说明	技能说明
Accuracy	1~5	2~10	【命中+2/伤害+1】~【命中+10/伤害+5】	提高远程攻击的精度和伤害
Armor Proficiency	1~3	2~6	能装备皮革/鳞片/金属防具	可以装备更重的防具
Combat Reflexes	1~5	2~10	–	提高攻击速度
Crushing Blow	1~5	1~5	【伤害+2】~【伤害+10】	增加空手状态时的攻击伤害值
Death Blow	1~5	1~5	【伤害+2】~【伤害+10】	增加超重一击时的伤害
Deflect Missiles	1~5	1~5	【5%的机率】~【25%的机率】	增加加自动回避远程攻击的机率
Dodge	1~5	1~5	(每多装一样防具就多)【防御+1】~【防御+5】	增加额外的防御点数
Diamond Body	1~5	1~5	【每次减轻 1 点毒和硫酸伤害】~【5 点点毒和硫酸伤害】	抵抗毒和硫酸的效果
Endurance	1~5	2~10	【负重量+15】~【负重量+75】	增加负重量
Evasion	1~5	1~5	【-10%魔法伤害】~【-50%魔法伤害】	减少某些魔法的伤害
Great Fortitude	1~5	1~5	【+2HP/秒恢复】~【+10HP/秒恢复】	增加自动 HP 回复量
Hand Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高单手持武器战斗能力
Iron Will	1~5	1~5	【125%】~【225%】	增加魔法值的回复量
Improved Critical	1~5	1~5	【+3%】~【+15%】	增加战斗时会心一击几率
Piercing Strike	1~5	1~5	使敌人【防御-4】~【防御-20】	降低敌人的防御
Long Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高使用长武器战斗时的威力
Spinning Strike	1~5	2~10	【伤害+1】~【伤害+5】	毁灭之棍,打击你周围所有的敌人
Sprint	1~5	1~5	增加【66%】~【198%】的速度	快速的跑动冲刺
Stunning Blow	1~5	1~5	【昏迷 1.5 秒/ 伤害 4-10】~【昏迷 3.5 秒/伤害 16-34】	强力一击,伤害并击晕敌人
Sweep Attack	1~5	2~10	【伤害+1】~【伤害+5】	可以空手击飞你面前的敌人
Toughness	1~5	1~5	【HP+6】~【HP+30】	增加 HP 最大值
Two-Weapon Fighting	1~5	3~15	【右手+90%/左手+30%】~【右手+130%/左手+70%】	提高双手皆武器战斗时的攻击力
Unarmed Combat	1~5	2~10	【4-8】~【16-32】的伤害,有可能击晕	提高空手战斗的威力
Willpower	1~5	1~5	【MP+5】~【MP+25】	增加最大魔法值
隐藏技能				
Arterial Strike	1~5	1~5	【+5 点伤害/秒共 3 秒】~【+25 点伤害/秒共 15 秒】	击中后使敌人一定时间内持续损耗 HP(需持武器处于潜行状态)
Crippling Blow	1~5	1~5	【使敌人持续缓慢 9 秒】~【使敌人持续缓慢 21 秒】	敌人一定时间行动迟缓(需持武器处于潜行状态)
Hail of Knives	1~5	1~5	【扔出 2 把飞刀】~【扔出 6 把飞刀】	同时扔出多把飞刀
Poison	1~5	1~5	【+2 伤害/秒共 6 秒】~【持续+10 伤害/秒共 30 秒】	在攻击上附加毒属性伤害
Stealth	1~5	1~5	偷袭【伤害+2-6】~【伤害+10-30】	绕过敌人进行偷袭

种族：月精灵 Moon Elf

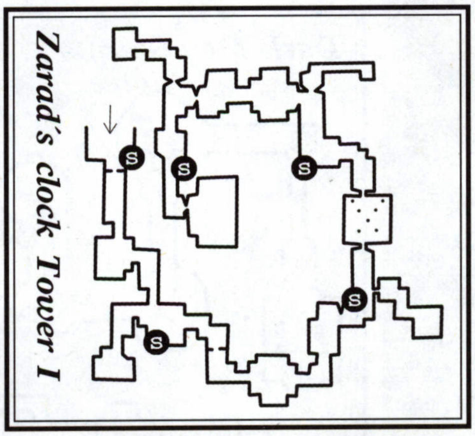
职业：巫师 Necromancer

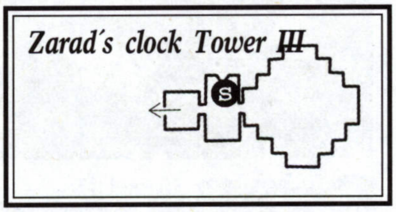
整日沉思不语的伊苏兰的过去就和他的人一样神秘，无从寻起……唯一所知大概就是他曾误入灰蓬之丘（Graycloak Hills）并被月精灵之王无声驱逐一事……伊苏兰是巫师，专注于研究死亡魔法。当为了向著名法师 Omduil 寻求魔法的真相而来到博德之门时，伊苏兰听闻到一场灾难正在这座著名的港口城市中蔓延开来……

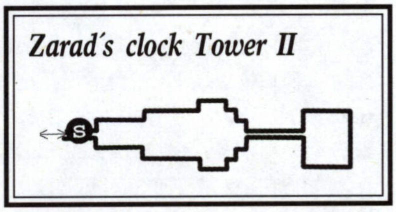
精灵巫师——伊苏兰·奥恩力尔

技能觉醒任务

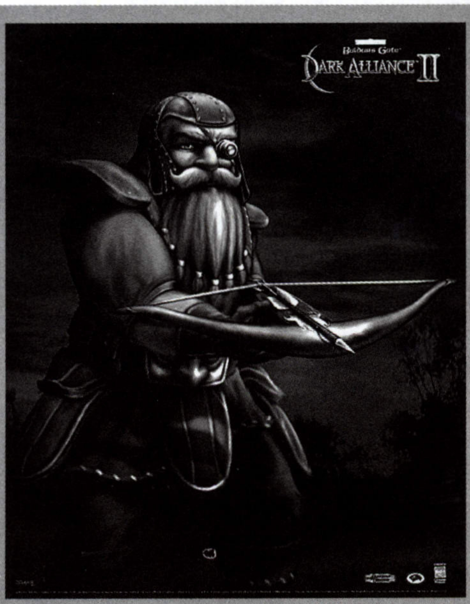
于第三章进入 Omduil's Manor 找 Omduil 谈话领取任务，之后前往大地图的 Zarad's clock Tower，塔内有三层，不是很难。之后回到 Omduil 处交付任务时就可以觉醒技能并得到 8000 经验值。







技能名	等级	消费点数	效果说明	技能说明
Accuracy	1~5	2~10	【命中+2/伤害+1】~【命中+10/伤害+5】	提高远程攻击的精度和伤害
Alchemical Lore	1	2	血瓶和魔法瓶互相转换	将现有药剂转化成其他品种药剂
Animate Dead	1~3	1~3	唤一个骷髅士兵	召唤一个不死族战士，等级越高能力越强
Armor Proficiency	1~3	2~6	能装备皮革/鳞片/金属防具	可以装备更重的防具
Chill Touch	1~5	2~10	冰属性攻击【附加 1—6 点伤害】~【附加 5—30 伤害】	用寒冰对单个敌人进行近身攻击
Clarity	1~3	2~6	【魔法值消耗-10%】~【魔法值消耗-30%】	减少咒文的魔法值消耗
Contagion	1~5	2~10	【1 个对象/毒伤害+2】~【5 个对象/毒伤害+6】	用毒诅咒敌人
Dark Possession	1~3	2~6	【6 秒/伤害+100%】~【18 秒/伤害+300%】	控制人型敌人和少数不死生物
Empower	1~3	4~12	【咒文伤害+15%】~【咒文伤害+45%】	提升各种咒文的效果
Enchant Item	1~5	1~5	消费【-15%】~【-75%】	减少在 workshop 创造和破坏道具的费用
Endurance	1~5	2~10	【负重量+15】~【负重量+75】	增加负重量
Enervation	1~5	2~10	按住按键每半秒伤害【3—9】~【15—45】	用死亡电流能量攻击正前方区域敌人，每提高一个等级可以多攻击一个敌人
Fear	1~5	2~10	【1 秒/1 个对象】~【5 秒/5 个对象】	短时间内使敌人逃跑，随等级提高特技持续时间和受影响的敌人数量也会增加
Flame Arrow	1~5	1~5	【伤害 2—11/1 箭】~【伤害 6—15/5 箭】	召唤魔法火焰箭攻击敌人
Ghoul Touch	1~5	1~5	【伤害+1】~【伤害+5】	使敌人麻痹的近身攻击
Great Fortitude	1~5	1~5	【+2HP/秒恢复】~【+10HP/秒恢复】	增加自动 HP 回复量
Hand Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高单手持武器战斗能力
Haste	1~5	1~5	【提高 6%/8 秒】~【提高 30%/20 秒】	提高你和同伴的速度（包括行走和攻击速度）
Hold	1~5	3~15	【1 秒/1 个对象】~【2 秒/5 个对象】	使你前方的生物昏迷
Iron Will	1~5	1~5	【125%】~【225%】	增加魔法值的回复量
Life Drain	1~5	1~5	吸取【2—5】~【10—25】每半秒	吸取敌人的 HP 补充自己 HP；每提高一级多吸一个
Long Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高使用长武器战斗时的威力
Melf's Acid Arrow	1~5	4~20	【伤害 8—18】~【伤害 28—38】	召唤魔法硫酸箭攻击敌人
Ray of Enfeeblement	1~5	1~5	【降低 10%】~【降低 50%】	降低敌人的攻击力
Shield	1~5	1~5	【-10%伤害/防御+6】~【-50%伤害/防御+10】	召唤魔法盾提高防御
Shocking Grasp	1~5	1~5	电属性攻击【2—9】~【10—45】	电属性的近身攻击
Slow	1~5	2~10	【10 秒/1 个对象】~【50 秒/5 个对象】	使敌人速度变慢
Sprint	1~5	1~5	增加【66%】~【198%】的速度	快速的跑动冲刺
Vampiric Touch	1~5	1~5	【伤害 3—18】~【伤害 11—66】	攻击并吸取敌人生命值以补充 HP
Willpower	1~5	1~5	【MP+5】~【MP+25】	增加最大魔法值
隐藏技能				
Claws of Darkness	1~3	2~6	【伤害 7-12/使敌人攻击减弱 8%】~【伤害 21-36/使敌人攻击减弱 24%】	死亡阴影攻击并使敌人停止移动及虚弱
Shadow Conjure	1~5	2~10	–	召唤阴影，等级越高召唤出的也越强力
Shadow Shield	1~5	2~10	【抵消 10%伤害/防御+6/3%自动档格】~【抵消 500%伤害/防御+10/15%自动档格】	盾之咒文，自动档格一些攻击
Shadow Spray	1~5	2~10	【4-12 伤害/每影带】~【20-60 伤害/每影带】	用影带攻击附近的敌人，每升一级多一条影带



黄金之手——博拉德

种族：矮人战士 Dwarven

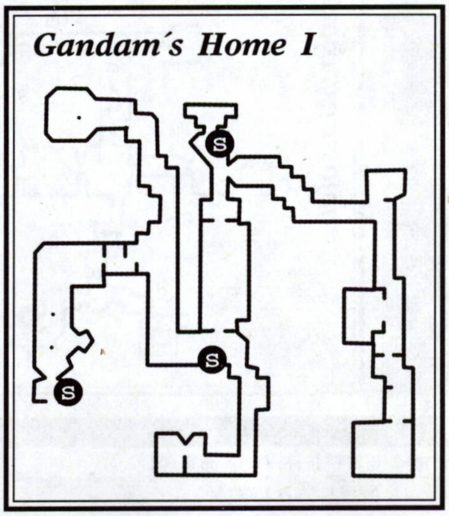
职业：游侠 Rogue

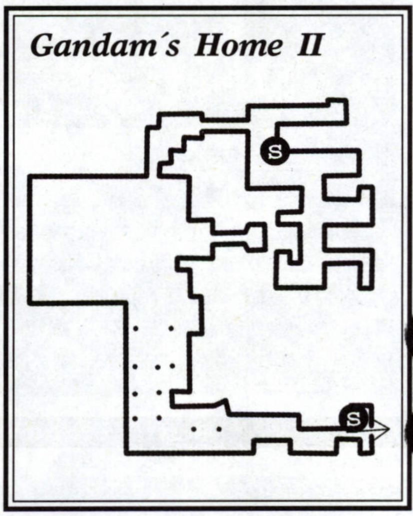
博拉德是一位财宝猎人，在游侠中他显得非常得特别，因为他冒险的目的仅仅只是为了从遗迹，怪物巢穴或其他危险的地方找出金银罢了。刻薄，贪婪，寡言的博拉德总是拒绝谈起他的过去，就连他所在部落的名字也如同秘密一般被隐藏了起来……不过，由于他的贪婪，好事的人们还是送给了他一个“GOLDHAND”的绰号。

博拉德是一个老到的战士，精通用十字弓做出各种攻击，并且作为财宝猎人的身手也让他能轻易地躲过陷阱，更总能让他在怪物或宝箱中收获颇丰。

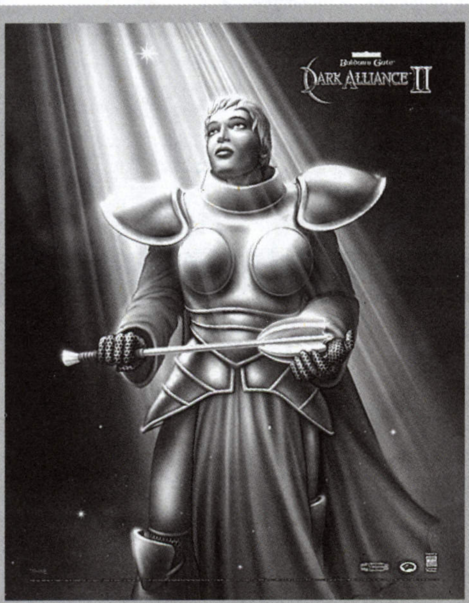
技能觉醒任务

于第三章去旅店里面找德贝姆（Durbem）谈话领取任务，之后到大地图上的 Gandam's Home。这里有两层，第二层的 BOSS 需要注意一下，它眼睛射出的绿色光线具有石化属性，效果为“秒杀”，所以当它要放石化光线的时候应立刻回转身体，不要面对着它。胜出后回到旅店找德贝姆交付任务，便能觉醒技能并得到 8000 经验值。





技能名	等级	消费点数	效果说明	技能说明
Accuracy	1~5	2~10	【命中+2/伤害+1】~【命中+10/伤害+5】	提高远程攻击的精度和伤害
Armor Proficiency	1~3	2~6	能装备皮革/鳞片/金属防具	可以装备更重的防具
Combat Reflexes	1~5	2~10	–	提高攻击速度
Dodge	1~5	1~5	(每多装一样防具就多)【防御+1】~【防御+5】	增加额外的防御点数
Endurance	1~5	2~10	【负重量+15】~【负重量+75】	增加负重量
Evasion	1~5	1~5	【-10%魔法伤害】~【-50%魔法伤害】	减少某些魔法的伤害
Forge Lore	1~5	3~15	【锻造费用-15%】~【锻造费用-75%】	降低在武器店锻造分解魔法武器时的费用
Great Fortitude	1~5	1~5	【+2HP/秒恢复】~【+10HP/秒恢复】	增加自动 HP 回复量
Hail of Bolts	1~5	2~10	【一次释放 2 支箭】~【一次释放 5 支箭】	一次性射出更多的箭攻击
Hand Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高单手持武器战斗能力
Improved Critical	1~5	1~5	【+3%】~【+15%】	增加战斗时会心一击几率
Iron Will	1~5	1~5	【125%】~【225%】	增加魔法值的回复量
Long Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高使用长武器战斗时的威力
Precise Shot	1~5	1~5	【命中+1/伤害+15%】~【命中+5/伤害+75%】	增加用十字弓射击时的准确度和伤害值
Ransack	1~5	2~10	【2-12 伤害/13%额外获得率】~【5-30 伤害/25%额外获得率】	攻击敌人的同时一定几率获得敌方金钱
Smokepowder Bolt	1~5	1~5	【火属性伤害+1-5】~【火属性伤害+5-25】	用十字弓发射火箭攻击
Smokepowder Bomb	1~5	1~5	【火属性伤害+5-10】~【火属性伤害+25-50】	向敌人扔出炸弹攻击
Smokepowder Satchel	1~5	2~10	【35 点伤害/爆炸半径 3 足】~【175 点伤害/1 爆炸半径 15 足】	安置并引爆一个炸药背包
Sprint	1~5	1~5	增加【66%】~【198%】的速度	快速的跑动冲刺
Stealth	1~5	1~5	偷袭【伤害+2-6】~【伤害+10-30】	绕过敌人进行偷袭
Toughness	1~5	1~5	【HP+6】~【HP+30】	增加 HP 最大值
Two-Weapon Fighting	1~5	3~15	【右手+90%/左手+30%】~【右手+130%/左手+70%】	提高双手皆武器战斗时的攻击力
Willpower	1~5	1~5	【MP+5】~【MP+25】	增加最大魔法值
隐藏技能				
Cleave	1~5	2~10	【全体攻击伤害+1】~【全体攻击伤害+5】	正面全体攻击
Death Blow	1~5	1~5	【伤害+2】~【伤害+10】	增加超重一击时的伤害
Dwarven Warsong	1~5	1~5	【命中+1/伤害+1】~【命中+5/伤害+5】	暂时提升战斗能力
Great Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高双手持武器战斗能力
Shield Bash	1~5	2~10	【5-9 点伤害/使敌晕眩 1 秒】~【16-29 点伤害/使敌晕眩 3 秒】	短距离冲刺攻击，同时造成敌人晕眩
Shield Expertise	1~5	2~10	使用盾牌时【防御+3】~【防御+15】	装备盾牌时获得额外防御点数
Sunder	1~5	2~10	【使敌人防御-4】~【防御-20】	只要成功击中敌人就能降低敌人防御



海尔姆牧师——

阿丽西亚·菲斯汉默

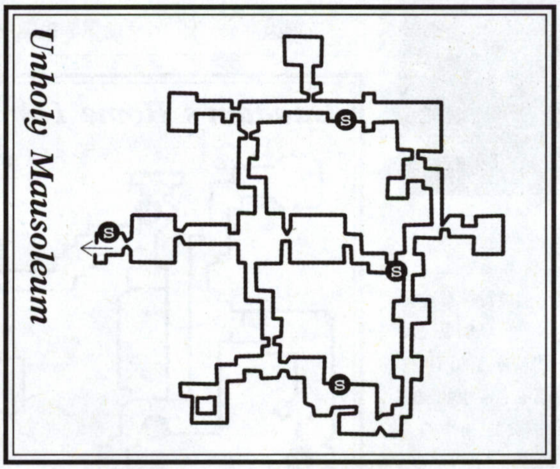
种族：人类 Human

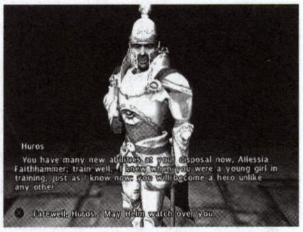
职业：牧师 Cleric

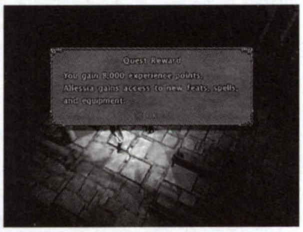
阿丽西亚是服侍守卫与守护之神海尔姆的一位牧师，她为了正义而出外冒险，沿途帮助海尔姆的教会并保护那些无辜善良的人民，本份地尽着她的神职。不过她最近收到了一封从胡罗斯（Huros）恩师那儿寄来的信，并从中得知了最近关于博德之门的一些异动，因此决心一探究竟。

技能觉醒任务

于第三章前往（Inn 旁边的房子）找 Huros 交谈领取任务，之后去大地图上的 Unholy Mausoleum。完成任务后回 Huros 处交付任务即可觉醒技能并得到 8000 经验值。







技能名	等级	消费点数	效果说明	技能说明
Accuracy	1~5	2~10	【命中+2/伤害+1】~【命中+10/伤害+5】	提高远程攻击的精度和伤害
Armor Proficiency	1~3	2~6	能装备皮革/鳞片/金属防具	可以装备更重的防具
Bless	1~5	1~5	【命中+1/伤害+1-共 25 秒】~【命中+5/伤害+5-共 45 秒】	提升自身及同伴的战斗能力
Clarity	1~3	2~6	【魔法值消耗-10%】~【魔法值消耗-30%】	减少咒文的魔法值消耗
Cure Wounds	1~5	1~5	【HP+10】~【HP+50】	治疗自身及队友
Divine Resilience	1~5	1~5	【5 秒内 HP 快速回复】~【25 秒内 HP 快速回复】	暂时增强你的 Great Fortitude
Divine Strength	1~5	2~10	【25 秒内+2 点攻击力】~【75 秒内+10 点攻击力】	暂时性地大量提高力量
Dodge	1~5	1~5	(每多装一样防具就多)【防御+1】~【防御+5】	增加额外的防御点数
Empower	1~3	4~12	【咒文伤害+15%】~【咒文伤害+45%】	提升各种咒文的效果
Endurance	1~5	2~10	【负重量+15】~【负重量+75】	增加负重量
Flame Strike	1~5	2~10	【火属性伤害+7-48】~【火属性伤害+11-96】	召唤神圣的火焰攻击敌人
Great Fortitude	1~5	1~5	【+2HP/秒恢复】~【+10HP/秒恢复】	增加自动 HP 回复量
Great Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高双手持武器战斗能力
Hand Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高单手持武器战斗能力
Iron Will	1~5	1~5	【125%】~【225%】	增加魔法值的回复量
Long Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高使用长武器战斗时的威力
Protective Ward	1~5	2~10	【30 秒内防御+4】~【70 秒内防御+20】	制造一个防御壁围绕着你
Purity	1~5	2~10	【25 秒内抵抗 1 点硫酸/毒的伤害】~【65 秒内抵抗 5 点硫酸/毒的伤害】	暂时提高对毒和硫酸的抵抗力,级别越高越能抵抗其他更强的伤害效果
Sanctuary	1~5	1~5	【5 秒】~【25 秒】	不主动攻击敌人,敌人也不会攻击你
Spiritual Weapon	1~5	2~10	召唤圣剑攻击	召唤海尔姆圣剑,级别越高召唤出的越强
Sprint	1~5	1~5	增加【66%】~【198%】的速度	快速的跑动冲刺
Toughness	1~5	1~5	【HP+6】~【HP+30】	增加 HP 最大值
Two-Weapon Fighting	1~5	3~15	【右手+90%/左手+30%】~【右手+130%/左手+70%】	提高双手皆武器战斗时的攻击力
Turn Undead	1~5	2~10	(只对不死系有效)【15-28 点伤害】~【35-60 点伤害】	逐退并攻击近处的不死系
Willpower	1~5	1~5	【MP+5】~【MP+25】	增加最大魔法值
隐藏技能				
Cleave	1~5	2~10	【全体攻击伤害+1】~【全体攻击伤害+5】	正面全体攻击
Combat Reflexes	1~5	2~10	-	提高攻击速度
Death Blow	1~5	1~5	【伤害+2】~【伤害+10】	增加超重一击时的伤害
Improved Critical	1~5	1~5	【+3%】~【+15%】	增加战斗时会心一击几率
Power Attack	1~5	1~5	【全体攻击伤害+2】~【全体攻击伤害+10】	增加使用全体攻击武器的威力
Shield Bash	1~5	2~10	【5-9 点伤害/使敌晕眩 1 秒】~【16-29 点伤害/使敌晕眩 3 秒】	短距离冲刺攻击,同时造成敌人晕眩
Shield Expertise	1~5	2~10	使用盾牌时【防御+3】~【防御+15】	装备盾牌时获得额外防御点数
Smite Evil	1~5	1~5	【伤害+1/11%机率对不死系必杀】~【伤害+5/20%对不死系必杀】	附加伤害并一定几率对不死系必杀
Sunder	1~5	2~10	【使敌人防御-4】~【防御-20】	只要成功击中敌人就能降低敌人防御

被流放的勇士——

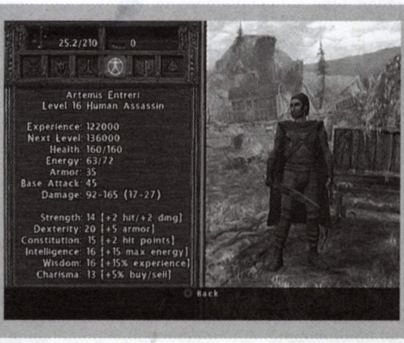
崔斯特

种族：暗黑精灵 Dark Elf

职业：游侠 Rogue

游戏通关一遍（EASY 模式不可）后在新游戏选人画面的最右边可以选用崔斯特。

技能名	等级	消费点数	效果说明	技能说明
Armor Proficiency	1~3	2~6	能装备皮革/鳞片/金属防具	可以装备更重的防具
Combat Reflexes	1~5	2~10	–	提高攻击速度
Death Blow	1~5	1~5	【伤害+2】~【伤害+10】	增加超重一击时的伤害
Deflect Missiles	1~5	1~5	【5%的机率】~【25%的机率】	增加自动回避远程攻击的机率
Dodge	1~5	1~5	(每多装一样防具就多)【防御+1】~【防御+5】	增加额外的防御点数
Endurance	1~5	2~10	【负重量+15】~【负重量+75】	增加负重量
Hand Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高单手持武器战斗能力
Great Fortitude	1~5	1~5	【+2HP/秒恢复】~【+10HP/秒恢复】	增加自动 HP 回复量
Otiluke´s Icy Sphere	1~5	7~23	冰属性攻击【伤害 1–20】~【伤害 1–40】	召唤冰轮攻击
Improved Critical	1~5	1~5	【+3%】~【+15%】	增加战斗时会心一击几率
Power Attack	1~5	1~5	【全体攻击伤害+2】~【全体攻击伤害+10】	增加使用全体攻击武器的威力
Repulsion	1~5	4~12	【冲击波伤害 1–10】~【冲击波伤害 1–38】	释放冲击波攻击
Sprint	1~5	1~5	增加【66%】~【198%】的速度	快速的跑动冲刺
Iron Will	1~5	1~5	【125%】~【225%】	增加魔法值的回复量
Sunder	1~5	2~10	【使敌人防御–4】~【防御–20】	只要成功击中敌人就能降低敌人防御
Toughness	1~5	1~5	【HP+6】~【HP+30】	增加 HP 最大值
Two–Weapon Fighting	1~5	3~15	【右手+90%/左手+30%】~【右手+130%/左手+70%】	提高双手皆武器战斗时的攻击力
Willpower	1~5	1~5	【MP+5】~【MP+25】	增加最大魔法值



邪恶刺客——

恩特利

种族：人类 Human

职业：刺客 Assassin

使用崔斯特将 EX 模式通关一遍后在崔斯特的右边可以选用恩特利。

技能名	等级	消费点数	效果说明	技能说明
Armor Proficiency	1~3	2~6	能装备皮革/鳞片/金属防具	可以装备更重的防具
Arterial Strike	1~5	1~5	【+5 点伤害/秒共 3 秒】~【+25 点伤害/秒共 15 秒】	击中后使敌人一定时间内持续损耗 HP(需装备武器并处于潜行状态)
Ash Blade	1~5	1~5	【伤害+2–12】~【伤害+10–60】	用剑中射出的火灰球攻击
Combat Reflexes	1~5	2~10	–	提高攻击速度
Crippling Blow	1~5	1~5	【使敌人持续缓慢 9 秒】~【使敌人持续缓慢 21 秒】	敌人一定时间行动迟缓(需持武器并处于潜行状态)
Death Blow	1~5	1~5	【伤害+2】~【伤害+10】	增加会心一击时的伤害
Dodge	1~5	1~5	(每多装一样防具就多)【防御+1】~【防御+5】	增加额外的防御点数
Endurance	1~5	2~10	【负重量+15】~【负重量+75】	增加负重量
Evasion	1~5	1~5	【魔法伤害–10%】~【魔法伤害–50%】	减少某些魔法的伤害
Great Fortitude	1~5	1~5	【+2HP/秒恢复】~【+10HP/秒恢复】	增加自动 HP 回复量
Hand Weapon Focus	1~3	2~6	【命中+2/伤害+1】~【命中+6/伤害+3】	提高单手持武器战斗能力
Improved Critical	1~5	1~5	【+3%】~【+15%】	增加战斗时会心一击几率
Iron Will	1~5	1~5	【125%】~【225%】	增加魔法值的回复量
Poison	1~5	1~5	【+2 伤害/秒–共 6 秒】~【持续+10 伤害/秒–共 30 秒】	在攻击上附加毒属性伤害
Power Attack	1~5	1~5	【全体攻击伤害+2】~【全体攻击伤害+10】	增加使用全体攻击武器的威力
Sprint	1~5	1~5	增加【66%】~【198%】的速度	快速的跑动冲刺
Stealth	1~5	1~5	偷袭【伤害+2–6】~【伤害+10–30】	绕过敌人进行偷袭
Sunder	1~5	2~10	【使敌人防御–4】~【防御–20】	只要成功击中敌人就能降低敌人防御
Toughness	1~5	1~5	【HP+6】~【HP+30】	增加 HP 最大值
Two–Weapon Fighting	1~5	3~15	【右手+90%/左手+30%】~【右手+130%/左手+70%】	提高双手皆武器战斗时的攻击力
Willpower	1~5	1~5	【MP+5】~【MP+25】	增加最大魔法值

黑暗再一次地聚集在了博德之门那错综的港口。嗜血的恶徒们在昔日的商道上缓缓潜行，一个由邪恶杀手们组成的秘密组织逐渐掌控了负面的犯罪世界，他们在昏暗无光的月夜绑架善良的人民，裂肺的惨叫不时传来但又总是慢慢地被黑暗吞没，恐惧仿如这无边的黑色，再一次笼罩在这座城市的上方……

曾经，这座城市出现了数位救世主，不过随着奥尼克斯之塔的灭亡，他们也随之一同消失了，但是，英雄之火生生不息，从西哈特兰来的冒险者们再一次踏上了去博德之门的旅途，去迎接他们神圣却又未知的使命。

上次事件后，来自艾尔缀丝的威胁被消除了，然而，邪恶的力量仍然对这座城市虎视眈眈……这一次，他们的阴谋更加地狡猾，更加地肮脏。在把博德之门从比上一次更大的危机解救出来前，冒险者们将要面临更多的诡计，沿途有各种不同的敌人要去肃清，同样，他们还会遇见许多新朋友及些许老友。

冒险者们这次仍将在各种神秘的环境中穿行——地底遗迹、充满憎恶与疯狂的炼金术士庄园、吸血侯爵居住的阴暗古堡，甚至还有其他不曾存在的虚幻平原。在完成一项项任务并赢得每一场战役后，冒险者们必将慢慢接近那个幕后真正的黑手，以及他那使人畏惧的可怕计划……

序幕　商队

PROLOGUE THE CARAVAN

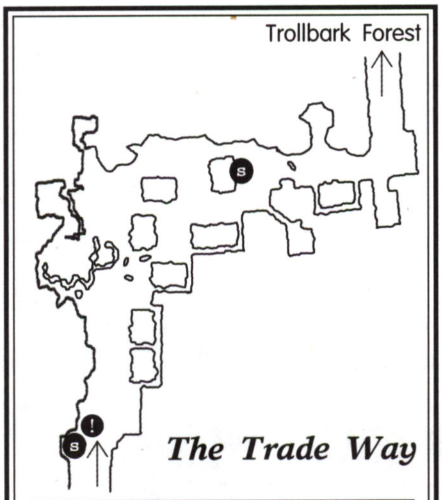
The Trade Way
商路

通往博德之门的路漫长而枯燥，在路过一个小树林的边上时，冒险者停住了脚步，视线内出现了一个受了伤的女战士。她右手拿着战斗用的短剑——剑尖上还残留有刚刺杀过的地精的绿色血液——同时紧紧按着自己腹部的伤口，有气无力地对着冒险者说道："我想这恐怕是我最后一次参加战斗了，我叫琪艾拉（Keaira），是个商队保镖。"

在询问过发生什么事之后，得知琪艾拉保护的商队遭到了赤牙（Red Fang）的掠夺者们的伏击，伤亡惨重，而且还被抢走了一些东西。当冒险者还想询问更多消息的时候，琪艾拉却只是一味地强调当前情况的严重性——一些掠夺者将几个我们的人带到了位于此地西南方的巨魔咆哮森林（Trollbark Forest）囚禁了起来，另有一大部分则继续向西南方的维佛克村（Wayfork Village）前进，他们会袭击甚至焚毁那里。她请求冒险者帮助他们。

掠夺者大致由怪物、土匪和大量的地精组成，他们将在数月内攻占博德之门，而蠢笨的城镇卫兵根本不会找到敌人的藏身之处。冒险者推说还有要事，需尽快赶往博德之门，琪艾拉许诺如果能够救出他们的人，就会给冒险者报酬，这个条件让冒险者决定帮助她完成这一任务。琪艾拉让冒险者沿着路先行前往巨魔咆哮森林，而她则会在维佛克村和冒险者汇合。

继续向东行进，沿途解决掉几个不知好歹的地精，在北面的一个小山丘上可以找到几只木桶和一个宝箱，之后沿着小路前进，不断打碎木桶同时调查宝箱以获取金钱和道具。在经过了一个记录点之后，从道路尽头处的出口离开了商路，抵达巨魔咆哮森林的入口。

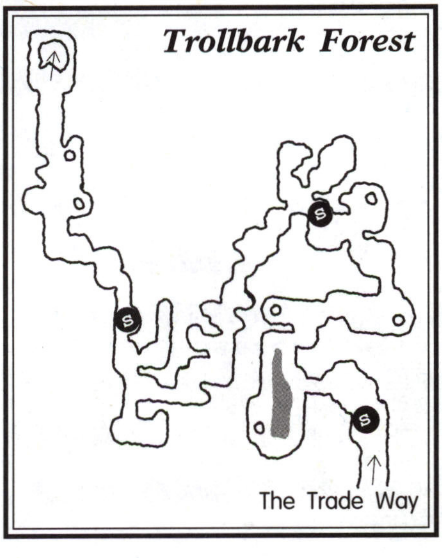


!=剧情人物　　M=剧情道具
S=记录点　　R=人质
Y=钥匙　　J=剧情触发点
K=开关　　下同

Trollbark Forest
巨魔咆哮森林

进入森林，首先干掉附近盘旋在尸体旁的几只乌鸦，不断探索地图以继续前进，随后会遭遇更多的地精和几匹白狼。注意不要落下隐藏在地精帐篷附近的武器架，说不定会找到一件称手的兵器。

通过记录点，面前有三条路可供选择，右边的一条是死路，里面只有三匹狼；上方的路同样是死胡同，尽头处有一个宝箱；只有左边的路才能进入赤牙的地精巢穴。



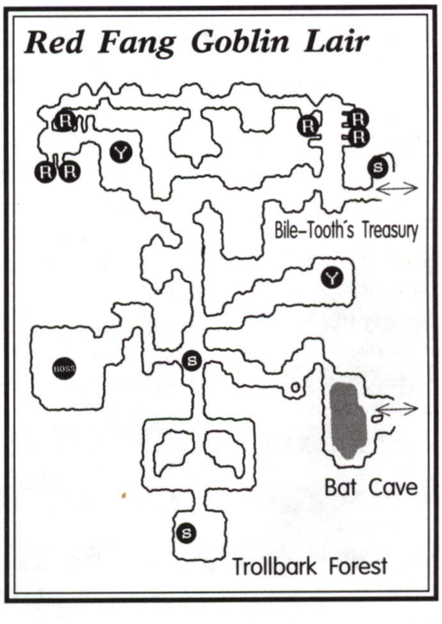
Red Fang Goblin Lair
赤牙　地精巢穴

首先要提醒的是，冒险者将要面对成群结队的地精，最好趁着还能记录的时候抓紧记录，省得见了上帝之后还要跑很远的路回来。老窝里的地精们掌握了新的战斗技巧，很多都用起了长矛和弓箭，还躲在木箱后向我们的冒险者连发冷箭，当真是防不胜防。

将所有的怪物都消灭后，探索地图时发现有几扇门上了锁，在某个宝箱内找到一把门钥匙，可以打开这些被锁的门。前往东侧的隧道，小心里面有会放毒气的蘑菇，尽量躲着点走。找到通往蝙蝠洞窟（Bat Cave）的出口，进入后杀光所有的蝙蝠，返回地精巢穴。

进入西边的隧道，里面有大地精巫医，带领着一群手下伏击冒险者，都干掉后原路返回。最后前往北方的隧道，通过上锁的门，可选择东西两侧的路。先向西走，消灭洞内的地精后从桌子上的宝箱内得到一把牢房钥匙（Cell Key），之后可以打开洞内其他地方的牢房门，总共救出5个人质。在这个区域当中有一个被一堆木箱封闭起来的洞穴，既不能破坏木箱进入，也不能跳跃过去，只有将附近的木桶推到木箱旁，借助木桶的高度跳到木箱顶部跃入。之后找到前往Bile-Tooth's Treasury的出口，进入。

此处增加了蜘蛛和骑蜘蛛的地精，骑着最大的蜘蛛的地精便是Bile-Tooth，赤牙地精一族的头目，干掉它后会得到一把钥匙，可以打开它的财宝库大门。前往蜘蛛繁殖穴（Spider Breeding Pit），首先干掉这里的蜘蛛，可以捡到地上的金币和一块Rune Stone，返回财宝库。将所有的宝箱都翻个底朝天后向里走，消灭剩余的几只蜘蛛。



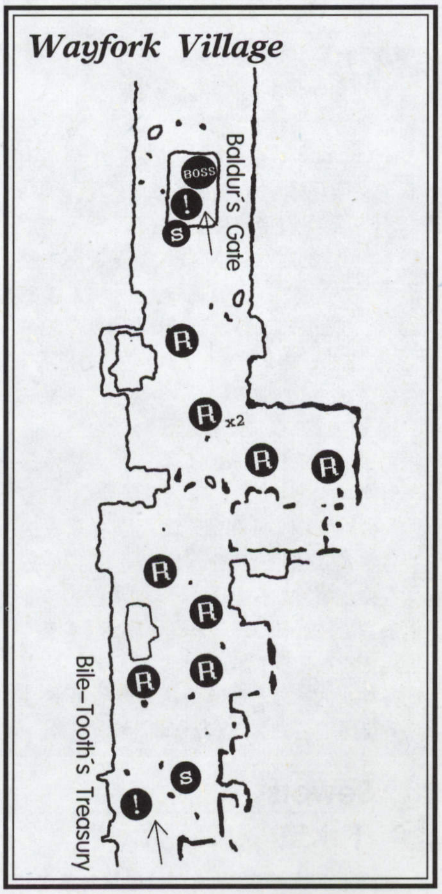
终于见到了商队的主人——一个有着黑色长发的美丽女子，和她交谈后得知，她叫阮黛拉·布拉肖恩（Randalla Brasshorn），非常感激冒险者的救命之恩。作为报答，冒险者得到了阮黛拉给予的1000点经验值，而且她还提到，如果可以当她的保镖并将她安全地护送到博德之门，那么便可以得到更高的奖赏，正所谓“助人乃快乐之本”，毫不犹豫地答应了这个年轻漂亮的富姐，阮黛拉说她要先行一步，在前面的维佛克村汇合。

Wayfork Village
维佛克村

刚刚进入村庄，发现这里似乎正遭受怪物的侵袭，在入口附近看到了阮黛拉，她说她会留在外边，寻找并且救助受伤的村民，希望冒险者能够进入村内驱赶怪物，同时拯救被怪物围攻的村民们。答应了阮黛拉的要求，向村内走去，看到几个村民正被数只地精团团围住，地精们紧紧地抓住村民的衣服，不停地恐吓着他们。上前干掉作恶的地精，解救村民，全部共有9人，完成任务后会得到250金币和750点经验值。

沿路前进，消灭所有的怪物，之后进入维佛克村的旅店(Wayfork Village Inn)，眼前的情况千钧一发——一个名叫Harnak the Butcher的地精头目正带着几个小弟准备加害旅店内的村民，首先将碍事的小鬼们清除，再来与Harnak做一对一的挑战，小心防御它的近身连续攻击，打倒它之后整个村子便得救了。

这时阮黛拉、琪艾拉和旅店的老板拉拉尼(Larani)一同走了进来，首先与拉拉尼交谈，她极尽赞扬之能事，将我们的冒险者夸上了天，同时致以最诚挚的谢意，不过冒险者却不想光是接受谢意，暗示拉拉尼是否还有别的奖赏，大方的拉拉尼毫不吝惜地给出了500金币以及1000点经验值的奖励，冒险者这才满意。再与旁边的琪艾拉说话，她却只是不停重复着诅咒赤牙的侵略者，还是向阮黛拉问问情况吧。阮黛拉极力赞扬了冒险者的英勇行为，说她会在博德之门的朋友中间广为传颂冒险者的英雄事迹。当做好准备之后便可与阮黛拉对话，离开维佛克村，前往博德之门。



第一幕 赤牙众

ACT Ⅰ THE RED FANGS

进入第一幕，首先要说明的一点是，除了主线情节，本攻略依然将所能涉及到的分支路线全部给出，至于完成任务的先后顺序悉听尊便，本攻略所采取的顺序是我们认为较为简单的一条路线，将所有的任务都串在了一起，为避免降低游戏性起见，请自行选择需要观看的部分。以下各幕相同。

黑暗阴森的城堡内部，全副武装的谢顶骑士正在向他的主人汇报着情况：“殿下，那些犯人我都审问过了，他们几乎什么都不知道……”暗之势力的领袖——眼前这个蓄长发，皮肤惨白，眼神阴郁且凌厉，穿白衣白甲的男人——默多克(Mordoc)十分不满地说道：“即便如此，我还是要听听看。”

“他们说艾尔缀丝(Eldrith)利用奥尼克斯之塔 (Onyx Tower) 来建造‘暗影之门(shadow gates)’，然后她将通过暗影之门来部署大军，包围西哈特兰(Western Heartlands)。他们声称是她导致了奥尼克斯之塔的毁灭。”谢顶骑士赞哈斯特(Xanhast)说道。

“是的，卡恩(Kharne)现在的老板，散塔林会(Zhentarim)想要将那座塔和它拥有的力量据为己有。他们利用了那三个傻瓜从艾尔缀丝手中将它夺了过来。”默多克顿了顿，用力地挥舞着手中的长剑，续道：“不过，那座塔终究还是要为我和我在东方的盟军效劳的，我一定要得到它！”

“您圣明，殿下……但是，那个卡恩……犯人们都说他们已经在赞塔姆的公会(Xantam´s Guild)中杀了他。”

“嘿，不，不会是卡恩的。任何人都知道他不是那么容易被干掉的人，卡恩一定是在装死，就像他从未真心替赞塔姆卖命一样。整件事看起来更像是散塔林会雇佣了他来消灭赞塔姆，而现在这个任务则通过我们那三位客人已经完成了。”

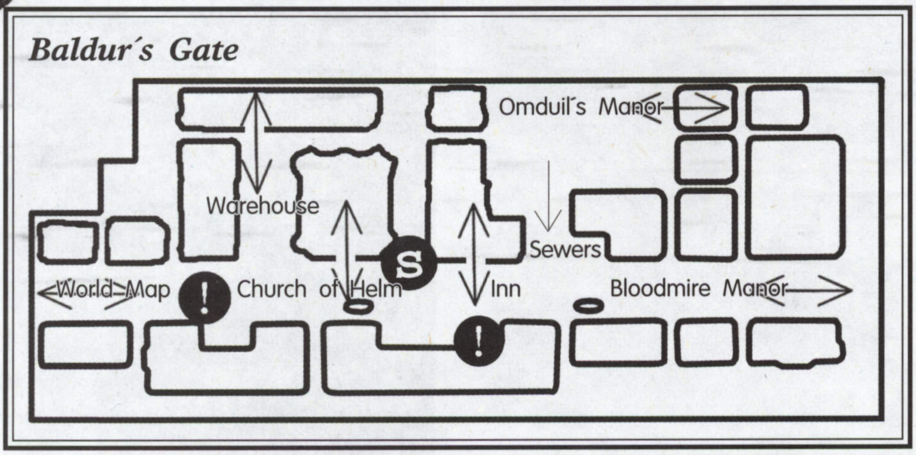
“原来如此。不过说到‘客人’，用不用我现在去把他们杀了？”

“不，不，我亲爱的赞哈斯特，别碰他们。”默多克邪恶地笑了笑，“过一阵我会亲自处理他们的。”

护送着阮黛拉的冒险者一行平安抵达了博德之门，在踏上了城镇街道的那一刻，阮黛拉终于长吁了一口气，将之前许诺的1000金币和1000点经验值给予了冒险者，并问起今后有何打算，她自己还有很多事要做：通知阵亡镖师的家属、整顿商队的货物等等。但是如果冒险者需要她的帮助，或者想找一份工作，可以在城里的紫巨龙旅店(Purple Wyrm Inn)内找到她，说完便离开了。

随后可以在博德之门城内自由行动，这里虽然比较广阔，人口也极为密集，可真正对于冒险者有用的人却没几个，比较重要的是站在紫巨龙旅店对面，白须白发的老者——巴特利(Bartley)，他开有博德之门城中唯一的一家武器、防具、道具店，如果想买卖装备或者补充补给的话，只有找他才可以。和巴特利交谈后得知，最近他刚雇佣了一个矮人工匠，名叫德贝姆(Durbem)，通过他，冒险者可以改造自己的武器和防具。

靠近南侧城门出口的地方，东侧的路旁站着一个穿着全身盔甲的武士，他是城镇卫兵的队长，名叫索勒斯·当科克(Sollus Duncirc)。如果此时和头上顶着叹号的他对话并询问有关谣言的信息，他会回答紫巨龙旅店



是打听此类消息的最佳场所，不过他也能够提供给冒险者以相同报酬的工作——队三人的冒险者（其实就是一代的三个主角）最近闯入了城市的下水道，屠杀了里面的怪物并且解开了时空门的封印，现在整个下水道都被食腐怪兽所占据，索勒斯希望冒险者能够将这些怪兽全部清除，这对常年作战厮杀的冒险者来说简直是小菜一碟，但是在接受他的任务之前，最好还是先到紫巨龙旅店去打听一下情报。

Purple Wyrm Inn
紫巨龙旅店

从琪艾拉口中得知，城里最近出了很多麻烦事，是关于暗黑联盟以及三个冒险者的问题，那三个人找到了艾尔缀丝的塔并且毁掉了它，可英雄们却似乎都死掉了。她说她曾经遇到过他们一次，那是在精灵曲酒馆当中，三人中有一个弓箭手、一个持盾的矮人战士、一个月精灵女巫。英雄们将赞塔姆以及所有的盗贼全部消灭了，不过现在又出现了“荣誉之手（Hands of Glory）”。

“荣誉之手”是近来兴起的一个由刺客组成的地下犯罪集团，赞塔姆摧毁了旧盗贼公会，而三个冒险者又干掉了赞塔姆，但是现在的这个“荣誉之手”的恶劣程度，比诸前者则更是有过之而无不及。

再和阮黛拉叙叙旧，她高兴地邀请冒险者在她身旁的吧台落座，并一起喝酒唱歌，出于一种忧患心理，冒险者婉言拒绝了这一邀请，同时问起阮黛拉在博德之门发生了什么事。阮黛拉回答，目前有两件事困扰着她：其一，出现了一系列的连续绑架案件，失踪的都是城镇里屈指可数的富有之人，由于害怕贸然的行动会招致被绑架人的生命安全，因此赎金和拯救行动都暂时没有准备；其二，城里出了一个神秘恐怖的杀手，人们对他几乎毫无办法，现在只有一点点头绪——每天晚上都会有更多的被毁伤的尸体出现。如果冒险者愿意，可以自行选择去调查杀人案件或是绑架案件（分别对应 I'll investigate the murders. 和 I'll look into the kidnappings.），不过在此之前，最好还是先去完成索勒斯给予的下水道任务。

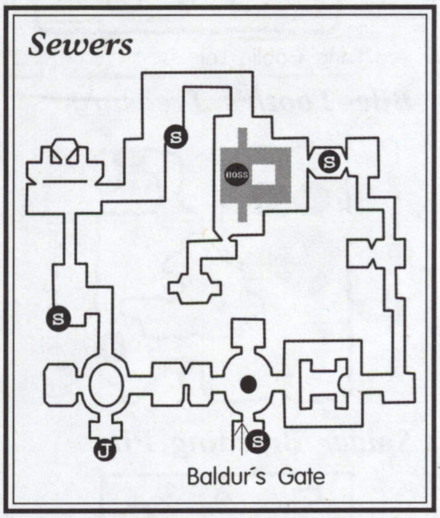
旅店内还有两个可以交谈的人，一为左上的矮人德贝姆，他是冒险者中矮人游侠博拉德（Borador）的远房亲戚，另一个则是用长袍将自己紧裹的暗黑精灵舞露亚（Ulu-a），她是冒险者中暗黑精灵武僧薇德拉（Vhaidra）的姐姐（此处将视玩家选择角色的不同而产生不同的对话，但结果大体相同）。和德贝姆对话，可以请他喝些淡色啤酒，获悉他这里有一把密室的钥匙，可以打开重锤之厅（Halls of the Hammer）的某间宝物室的门。重锤之厅位于博德之门的北部，被遗弃的矮人领地，需穿越高原荒野（High Moor）方可到达。需要花 4000 枚金币从他这里购买那把钥匙，而且如果身上的钱不够，他连提都不会提。注意，重锤之厅只有在第二幕才会在地图上出现，现在如果身上没有那么多钱（一般来说是肯定没有的）可以先不着急买钥匙，等到了第二幕之后再过来买不迟。至于舞露亚，如果来人不是她的妹妹薇德拉，那么她连半句话都懒得说。

Sewers
下水道

走出紫巨龙旅店，从右侧的道路向里走，掀开路面上的井盖进入城市下水道。这里果真污秽不堪，一如索勒斯队长所说，既阴暗又潮湿，还不时传来阵阵腐败物质产生的臭气，中人欲呕。旁边飞过来几只巨大的甲壳虫，随便干掉其中的一些之后，任务提示便即出现，需要冒险者杀掉 100 只怪物，而且每干掉 10 只以后均会出现还剩下多少只的倒数提示。

以探开所有地图为目标前进，干掉所有出现的怪物，如果遇到有锁着的门，多半便在附近可以找到开门的拉杆。西侧的通路被一扇锁住的门阻挡，转向北，杀掉更多的甲壳虫。再向东走，遭遇几只大老鼠，不要忘记调查墙内凹陷处的宝箱。继续向东然后向北，沿路会出现成片的绿色史莱姆。接着向北走，会遇到一个被一些木桶阻挡的房间，将装满火药的木桶点燃（按□键），炸开入口，随后一边杀怪一边前进。

来到一个巨大的到处是水的空地，遇到一只触须怪，还带着一片甲壳虫，把它们都干掉。向南走，会出现更多的史莱姆，一直战斗，直到将全部 100 只怪物都杀光。之后即可返回地面，找到索勒斯谈话，交待任务，索勒斯对冒险者的成绩非常满意，痛快地将赏金 1000 和经验 1000 交了出来。



Warehouse
仓库

如果之前和阮黛拉谈话时选了先去调查绑架案件的话，现在便应该前往位于城西南方的仓库了。刚刚进入的时候，冒险者受到几个刺客的袭击。通过大厅，来到一个叉子形的房间，从此处向北走，干掉躲在木箱后的数名刺客和几条狗，随后可得到一把撬棍，可以用来打开木箱、盒子和任何需要打开的东西（CLOUD 按：这里请允许我寒一下……）。

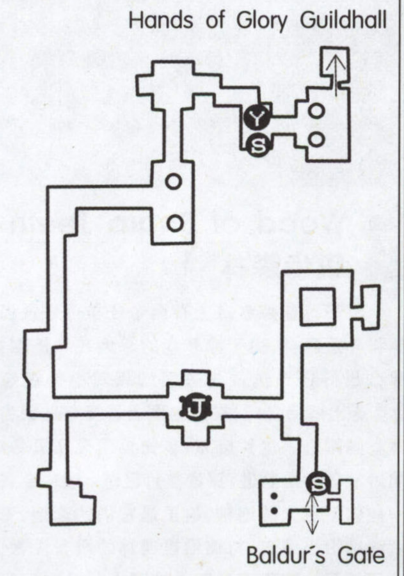
返回叉子形房间，向东走，遇到一扇紧锁的门，可以利用撬棍轻松打开（自动完成），里面有两个宝箱。返回找到撬棍的房间，再次向北走会到达另一个叉子形房间。向西，找到宝箱后转头向东，遇到更多的刺客和狗，在下一个房间其中一个刺客身上可以找到一把金钥匙（打倒后获得），用它打开上锁的门，从一堆木箱之后找到通往“荣誉之手”公会大厅的楼梯。

进入公会大厅，这里的敌人比之前的更强，而且还会向冒险者投掷飞镖，需要小心对付。下一个房间内会涌现出更多的刺客，还有一根喷火的柱子，如果选用矮人博拉德的话可以关闭这种机关。来到一个十字路口，首先向北走，消灭所有敌人并搜刮宝箱后返回十字路口，向西，到一个叉子形的房间，转北，打倒一批刺客，从其中一人的身上找到一枚钥匙环，可以用它从附近的牢房内释放出被关押的 2 名人质。返回叉子形房间，向南走，过木桥，消灭蝙蝠。

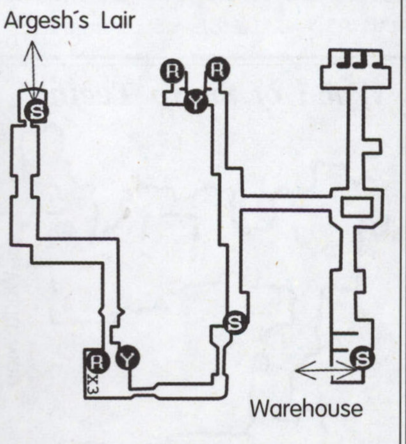
在这个区域，冒险者会遭遇更多的刺客，其中一人身上同样携带有另一枚钥匙环，都干掉后即可得到，打开关押剩下 3 名人质的牢房。救出的最后一名人质告诉冒险者，在阿寨什的货舱（Argesh´s Hold）中还有更多的人质，同时交出一把从看守身上偷来的钥匙，冒险者获得 1000 点经验值的奖励。随后找到通往阿寨什货舱的出口。

躲藏在箱子后，看阿寨什教训他的手下，盛怒之下的阿寨什竟亲手杀了一名下属，还说要把这几个不争气的家伙送给“露维娅主子(Mistress Luvia)”处理。没多久，冒险者的踪迹便暴露了，立刻进入对阿寨什的BOSS战。干掉他后可以从其尸体上找到一幅赤牙组织秘密基地的地图和一把小铁钥匙。打开附近的牢门，救出最后的人质，获得250经验值的奖励。之后即可返回紫巨龙旅店找阮黛拉复命。阮黛拉将那些人质家属送来的报酬送给冒险者——高达4000金币的奖金，同时还有1000点经验值。

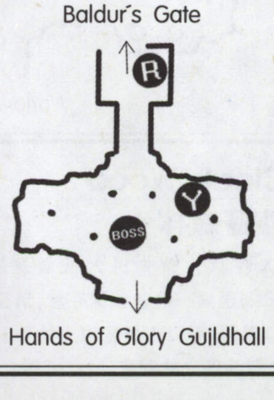
Warehouse



Hands of Glory Guildhall



Argesh's Lair



接下来便会开始阮黛拉提及的令一个关于杀手的调查任务，地点在布拉德迈尔之领地(Bloodmire Manor)，位于博德之门的东北方，那里是露维娅·布拉德迈尔——巨额财富的唯一女继承人——的地盘。无数父母都把自己的儿子送到她那里，希望能够娶这富可敌国的女人做儿媳，但是她把所有想吃软饭的人都送了回去。她是一个怪异的女人，性格乖僻且有些令人毛骨悚然的恐怖感。

Bloodmire Manor
布拉德迈尔领地

刚刚进入城堡，在门口附近发现了一架古老的大键钢琴(Harpsichord)，试着弹奏了一下，却发出了错误的不成曲调的声音，旁边的门似乎和这架琴有着密切的联系而紧闭着，看来必须先找到这大键琴的曲谱，按照上面的曲调来弹奏才能打开门的机关。

向前走，上几级台阶，干掉一些会放毒的丧尸犬，打开走廊旁的房门，救出被关押的5个仆人之一。探索走廊，从某个书橱背后进入一条隐蔽的道路，在某个房间的宝箱里找到了5张乐谱之一。继续搜索地图上的每个角落，会遇到一扇锁着的门，先别去管它，将这一层全部探完，把剩下的几个人质解救出来，获得500金币和1000点经验值的奖赏，同时找到另外一张乐谱，随后便可在一个宝箱内发现通往图书馆的钥匙，返回被锁的门前，开锁，找到第三张乐谱。

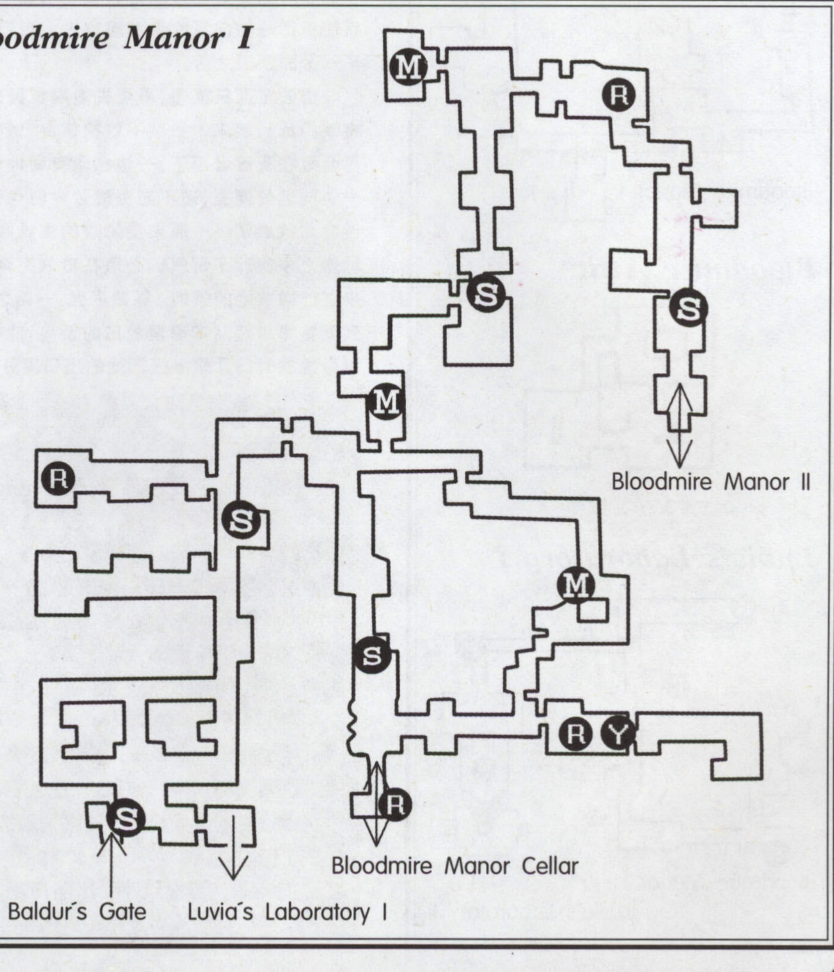
通过楼梯来到地下室，将所有的区域都探开，途中会遇到骷髅、食尸鬼和蜘蛛，把它们都搞定并搜刮完所有的宝物后即可返回领地的一层，然后找到通向二层的楼梯。

进入二层，稍向东走然后打开通往北边的门，从床边上的箱子里找到第四张乐谱。返回走廊，探开地图，打倒全部怪物，别忘记从一条隐蔽的道路前往那个满是雕像和宝箱的房间。最后从楼梯前往布拉德迈尔阁楼(Bloodmire Attic)。阁楼上充斥着蝙蝠和老鼠，统统杀死，别忘了拿东侧房间内一堆木箱后的金币。

从阁楼返回二层继续探索，找到隐藏的通路，从那里可以得到最后一张乐谱，同时得到1000点经验值。将二层全部探开，返回一层入口处的大键钢琴前，调查钢琴开始弹奏Luvia's Melody，旁边紧锁的门终于打开了，门的那一边便是露维娅的实验室，前进吧！

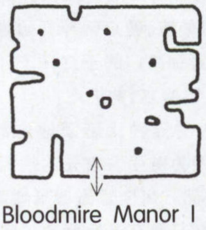
实验室内的怪物比诸领地内部多出了数倍，对付起来颇为棘手。首先前往西北方，那里有成排的小房间，每个里面都暗藏着N只露维娅饲养的怪物，只要打开房间内的宝箱，怪物便会凭空出现。清除了这批怪物后，转向东北，在第一个房间的桌子上可以找到一封“给F女士的信”(CLOUD按：有谁还记得我们曾经登过的《给F君的一封信》？实在是惊人的巧合呀……FEI，解释一下，和博德里的怪物是什么关系？)。信中提到，阿寨什是露维娅所创造出来怪物的顶尖之作，同时还提到了有关“荣誉之手”的事。

Bloodmire Manor I

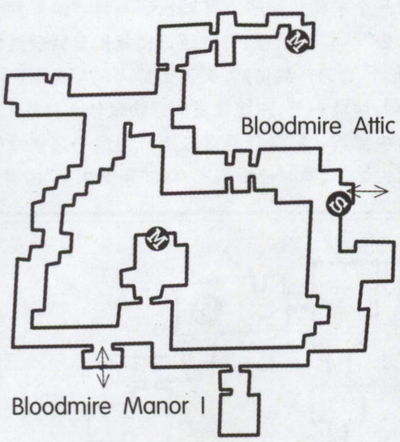


往后走，在一个小牢房里找到了一个被关押的女人，可是她认为外面实在是太危险了，不肯自己单独逃出来。四处转一下，踩下某间牢房内松动的石块，释放出一只怪兽，同时打开另外一扇上锁的门。向西北走，又找到一扇上锁的门，在附近寻找开门用的拉杆，调查后将门打开。向东走，在一个大厅里遭遇众多的怪物，都消灭后前进。扳动拉杆，打开可通向图书馆更深处的门，在里面等待着冒险者的是一群丧尸犬，以一只体型最为庞大的双头巨獒为首，看来它便是在此守门的BOSS了。基本的战法还是先将它的小弟们干掉，然后集中对付它。

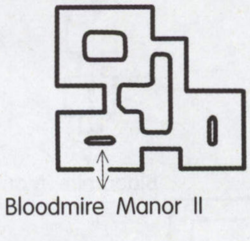
Bloodmire Manor Cellar



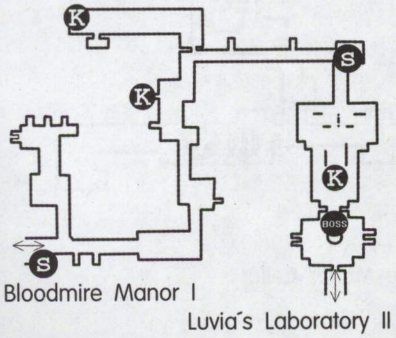
Bloodmire Manor II



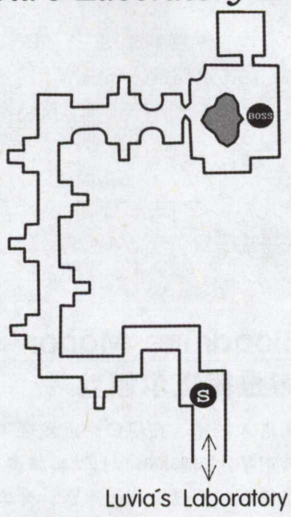
Bloodmire Attic



Luvia´s Laboratory I



Luvia´s Laboratory II



胜利后，一个阴森的声音从天上飘了过来："现在你们已经和我的宠物们玩够了，还是让我来亲自会会你们吧！"话音刚落，冒险者身边一道门"吱呀"一声突地打开，漆黑的门洞像是一张能够吞噬一切的大嘴，等待猎物自己送进门来……

来到露维娅的实验室二层，顺着路走，打倒成群的怪物，终于在进入一扇门后见到了露维娅本人，她的身后站着两只更加怪异的怪物，看来似乎是专门为冒险者的到来而准备的。露维娅似乎对二怪的能力颇为自信，叫嚣了一番之后便指挥怪物向冒险者发起攻击，自己则躲到了一旁的铁门之后。

击败了两只怪兽，再要去追露维娅时，她却将铁门反锁起来，虽然不敢相信自己创造的怪兽会败在冒险者手下，一边念念有词地诅咒着，一边向远处遁去，还不忘提醒冒险者也快走，再待会儿就迟了……原来是阴险的露维娅在整个城堡之中施放了毒气，必须在毒气完全扩散开来之前撤离她的领地。原路返回，一路之上会遇到无数露维娅从牢房里放出的怪兽，能躲则躲，以最快的时间从露维娅领地的出口离开。

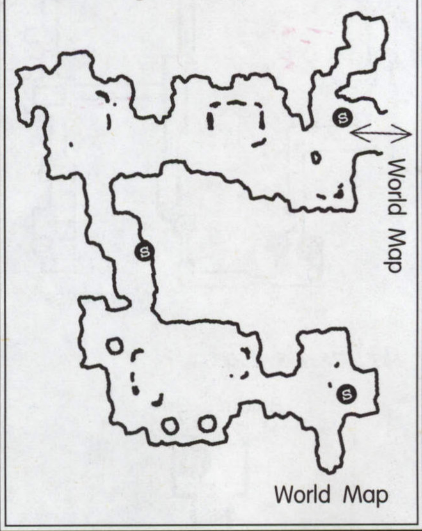
回到博德之门，第一时间前往紫巨龙旅店，找到阮黛拉复命，她会提及看到很多怪物从布拉德迈尔领地之中逃窜了出来，城镇卫兵杀掉了一些，不过还是让它们逃了不少。冒险者向阮黛拉解释了发生的一切，阮黛拉这才放下心来，将工作的报酬——1500金币，2000经验值如数交给了冒险者。【注：如果之前没有接受调查绑架案的任务，而是先去了布拉德迈尔领地，那么此时便会接到去仓库调查有关"荣誉之手"的绑架案的任务。完成后再回来找阮黛拉，她会建议冒险者去找索勒斯谈谈，他好像有什么事……随后阮黛拉说她最近找到了一幅有趣的地图，是关于锐齿森林（Wood of Sharp Teeth）的遗迹的地图，那里到处都是怪物和金银财宝，阮黛拉问冒险者是否有兴趣得到它，她愿意将地图卖给冒险者，最高的价钱为500金币，不过只要你肯支付400，她便会将地图卖掉。】

如果此时你身上有足够的钱，那么便可以从旅店内的德贝姆那里花4000金币来购买那枚密室的钥匙。出旅店，在城东南方的路边找到索勒斯，他告诉冒险者，赤牙的掠夺者们正在不断地对城镇进行着骚扰，而他们至今也未能找到它们的老窝。冒险者将从"荣誉之手"基地找到的地图拿给索勒斯看，他认出来那正是位于斗篷森林（Cloak Wood）的赤牙基地的地图。当问及为何不派出一支军队去剿灭它们时，索勒斯说，那座森林实在是太茂密了，如果是人数众多的军队前去，势必会引起骚乱，致使赤牙众闻风而逃，所以还是由一个小队去比较合适。其用意不言而喻，这显然便又是冒险者们的任务了。

Wood of Sharp Teeth Ⅰ
锐齿森林 Ⅰ

眼下，冒险者身上有两个任务——锐齿森林和斗篷森林，由于赤牙众的基地在斗篷森林，那么最好还是选择先去区域相对小的锐齿森林。走出博德之门，在大地图上选择前往锐齿森林。刚刚进入这片废墟，首先要消灭几只乌鸦，随后沿着小溪前进，探索整片区域。途中会遇到一些体型巨大的地精，这里是它们的营地，干掉后继续沿小溪走，打倒沿途遇到的所有怪物，从地图的另一端即可返回大地图上。此时可以选择先回博德之门，在巴特利那里卖掉自己拾取的"垃圾"，稍事整备之后再回到大地图之上。

Wood of Sharp Teeth

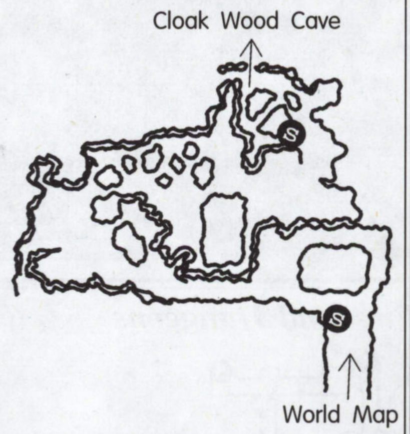


Cloak Wood
斗篷森林

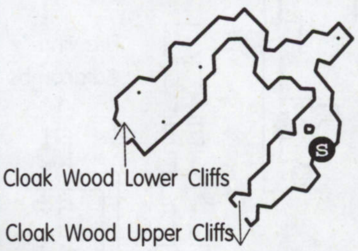
进入森林，首先进入低层悬崖（Lower Cliffs）区域，遇到一群骑狼掠夺者，消灭后前进，探索整个地图，可以在悬崖边上找到一个洞窟，进入。来到斗篷森林洞窟，同样要和大批赤牙掠

夺者战斗，其中最值得注意的是发现了一个“死亡锈蚀怪(dead Rust Monster)”，这种怪物平时基本无害，只是在它们嗅到了金属气息的时候便会疯狂，能够很轻松地将所有金属质地的物品摧毁，所以最好不要装备金属的武器或防具来面对它们，建议另外准备一套非金属装备，避免被锈铁怪破坏高级装备导致精神崩溃。沿路走出洞窟，来到高层悬崖（Upper Cliffs）区域，这里的地形相当简单，只需将地图走完便可顺利找到出口，当然别忘了将所有的怪物都顺便清除掉。从出口离开即可进入赤牙众的隐藏基地。

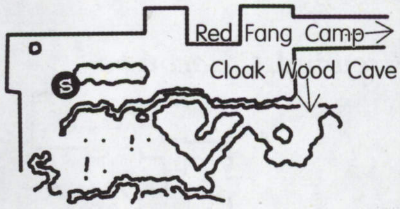
Cloak Wood Lower Cliffs



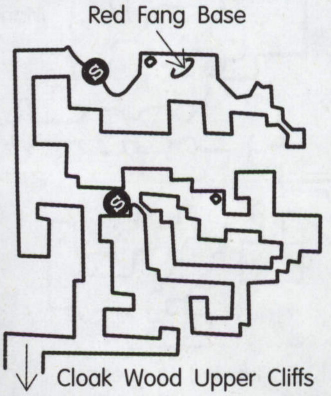
Cloak Wood Cave



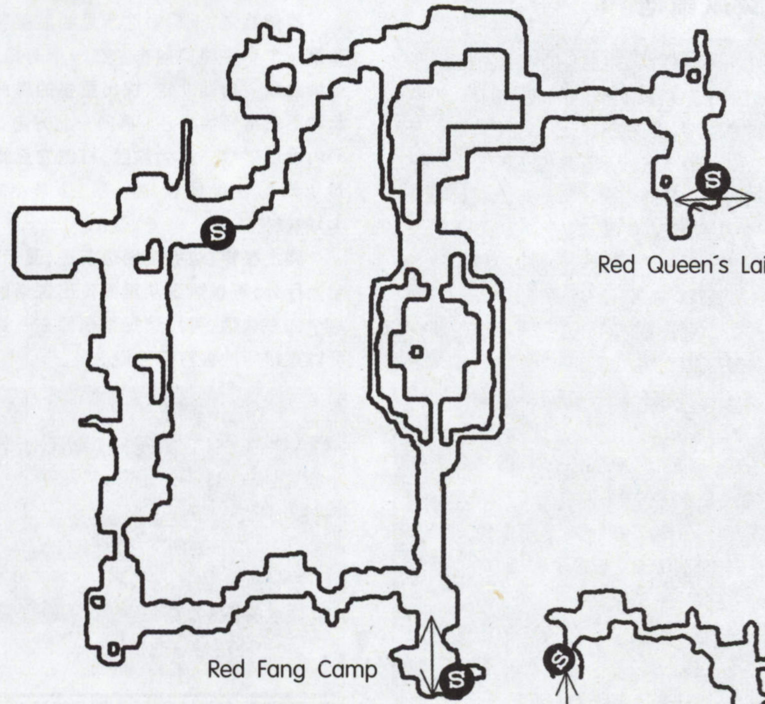
Cloak Wood Upper Cliffs



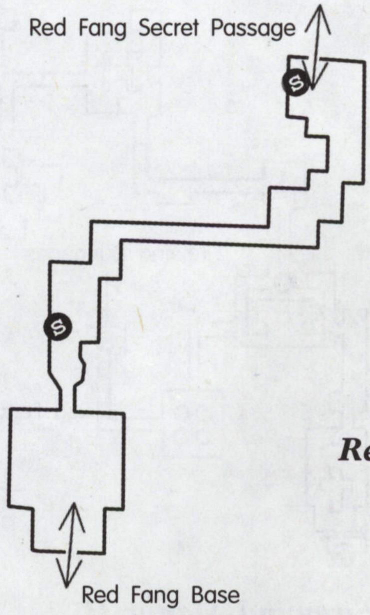
Red Fang Camp



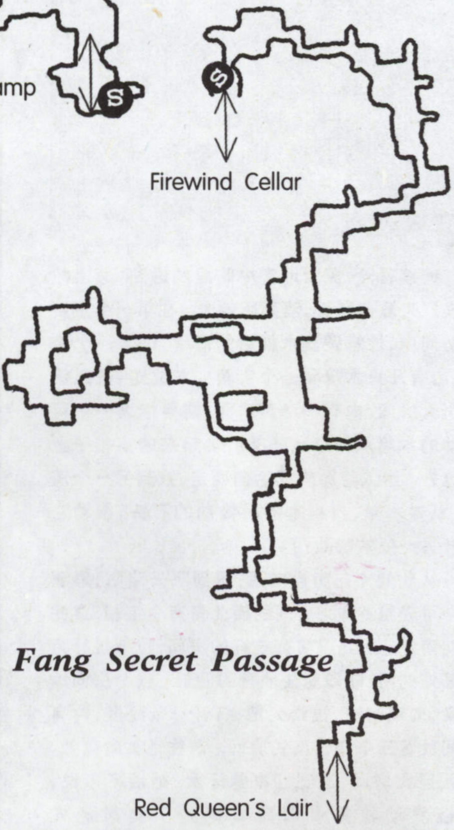
Red Fang Base

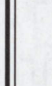


Red Queen´s Lair



Red Fang Secret Passage





Red Fang Base
赤牙基地

这里不愧是赤牙众的大本营，里面的掠夺者更是人多势众，同时地形险恶，一定要小心看着脚下，千万别失足坠落万丈深渊，如果是二人一同冒险，其中一人掉落还好，另一人只需在记录点即可将其复活，如果只是单独行动，那么就只有读档重来了……慎重。

找到出口，进入，来到赤后巢穴(Red Queen´s Lair)，看到一个名叫赤后的地精巫师，她是这群地精的首领，会一种特殊攻击，能够给予冒险者以极大的伤害，因此请时刻注意自己的HP，一旦出现大幅度减少请立刻喝血瓶！令人诧异的是，赤后在受到一定伤害后便消失了，同时还听到了一阵摩擦石头的声音……

从她的王座之后，冒险者发现了一串血脚印，通向一条秘道。赤后逃跑了，必须要对她赶尽杀绝，通过重重机关来到隧道的尽头，找到通往赤牙秘道的入口。

于秘道之内首先遭遇大老鼠，然后通过一些低级的陷阱，猛然发现多了一种新的陷阱——地刺，这东西的伤害极强，注意躲避。来到有奇多深渊的某地，向西，在平台之间跳跃前进，打倒沿路的怪物，找到通往炎风领地(Firewind Manor)的炎风地窖。

Firewind Manor
炎风领地 Ⅰ

进入炎风地窖，与此同时，赤后找到了她的女主子，向其汇报自己战败的事：“主人，基地被摧毁了，赤牙众正在四散奔逃！”

“不可能！是谁干的？”穿红衣面目狰狞且有些龅牙的女主子咆哮着。

“就是那些冒险者，女王，从博德之门过来的。他们不知怎么找到了我们的营地并直接展开了攻击。”

“嗯，然后你把他们击退了？”红衣龅牙女的语气平静了些。

“不，夫人，我被迫逃了出来，他们……”赤后颤抖着声音，带着些余恨余惧未消的语调，“他们跟着我进了秘道。”

“什……什么？他们……！”红衣龅牙女怒不可遏，吼叫着，“你，你！没用的东西！我应该让露维娅把我改造得更残忍些的，就像阿赛什一样。”

“夫人，求您了，我不会再让您失望的！”赤后似乎看到了生存的希望，急忙恳求道。

“是，你不会的。”红衣龅牙女咬牙切齿地说，“欢迎来到炎风领地，‘冒险者’，啊哈哈哈哈……”

继续冒险，探索地窖中暗黑的通路，遭遇数条丧尸犬及掠夺者，消灭后前进。在第一个主要的房间内，注意调查木桶后的假墙，进入一个密室，内有几只木箱和一个宝箱。向北走，进入第一个大房间，内有一隐藏房间，需要借助一个可移动的木箱从两个武器架前堆起来的高箱子上跳过去。进入隐藏房间后向西走，找到另一个房间，跃过木箱，找到木桶后松动的石头，推动它打开另一处的隐藏门。

从此处先向南再向西，遇到飞矢陷阱，靠着墙即可轻松躲过。房间的西北角有个宝箱，拿完后向南走。找到门前有拉杆的房间，拉下拉杆打开某处的门，随即前往地窖的西部。挨个房间地探索，向南前进，拉动火把，打开一条秘道，内有一间放着三个武器架的房间。前往地窖的东部，进入巨大房间，遇到红衣龅牙女，她话不多说，直接发动机关令冒险者掉到了炎风地穴(Firewind Dungeon)之中。

阿萝佳姿娅·炎风夫人(Lady Arogazia Firewind)，赤牙众的真·幕后黑手，只一个照面便将冒险者抛到了她领地的地下迷宫之中，现在首当其冲的便是从地下逃出，找到炎风夫人，完成任务。

身处的牢房内有三扇门，拉动其中一扇门前的拉杆，释放出数只骷髅，消灭后离开牢房。将所有能拉的拉杆都扳动，能踩的石头都踩了，把地图全部探开即可找到前往炎风墓穴(Firewind Catacombs)的通路。

刚一进入便会遇到费尔德恩(Felldane)的鬼魂，得知这片炎风领地是阿萝佳姿娅建筑在费尔德恩领地之上的，他讲述了他和整个家庭的悲惨命运以及怎样被变成了食尸鬼。费尔德恩请求冒险者能够摧毁这片领地，为他雪耻。

探索墓穴，干掉沿途所见的骷髅和食尸鬼，在第一个十字路口向东，在一个有棺材房间内继续杀敌。向西北走，探出更多的房间，同时不断和不死系怪物战斗。再向东北方走，有一个房间内可以碰到一只大骷髅，打倒它后继续走，直到找到前往炎风领地一层(Firewind Manor Ⅰ)的楼梯。

爬上楼梯，边看地图边前进，最后将到达一个大厅外，可以听到从里面传出说话的声音，有两个人在谈话，可以选择悄悄躲在一边偷听，也可以直接闯进去打断他们。

一个名叫卡恩的男人正在和阿萝佳姿娅夫人说话：“这真是一个糟糕的消息，阿萝佳姿娅夫人。不过没关系，那四个台子已经在我的合伙人的控制下了。一旦那座塔成了他们的，对你的帮助所给予的报酬将会让你的那些强盗们使你变得一文不值。”卡恩带着猥琐的头盔，蓄八字胡，下颏还有第三撇胡子，背后背着一把剑。

“我真希望变成那样，卡恩。这些计划甚至比当初我劫掠那些被遗忘的古墓以及盗窃其他龙的藏宝变得更加无聊了。”

“别怕，散塔林会并未欠下一屁股债，这就是我替他工作的原因。现在，关于这爱管闲事的人……或者说爱管闲事的人们，你究竟抓住了多少个‘冒险者’？”

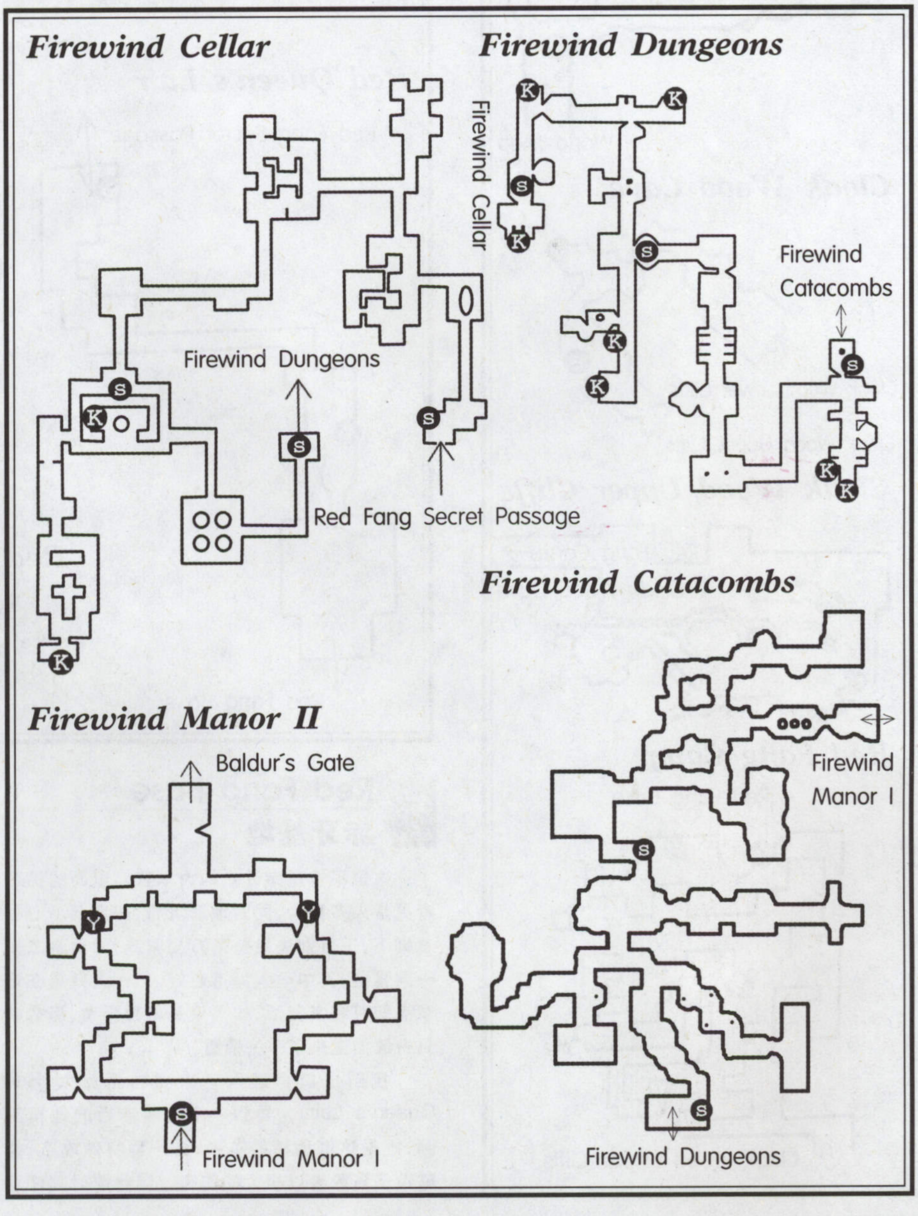
“你就别妄想了，他们都是我的猎物。没人能从我的迷宫里逃出来……尤其是当我把在他们头顶上的这个领地烧干净以后。”

“难道你打算毁掉自己的家？”

“家？哈！我在这个狭窄的破房子里已经待够了。是的，随着赤牙众的解散以及荣誉之手的覆灭，我也对这个巢穴感到了厌倦。你的主人们会知道怎样找到我的，如果他们还需要我的话。再见了，卡恩。”

“再见，夫人。”卡恩向阿萝佳姿娅告别后便离开了。

阿萝佳姿娅却发现了躲藏在一旁的冒险者，厉声喝道：“出来！别藏了！难道你们认为凭我还感觉不到你们肮脏的存在么？”她



执意让冒险者来到她面前,然后亲口说出她已经将自己所有的财宝都转移走了,还说在场的都会成为见证她真实形态的人,随后变成了一只红色巨龙,喷出无比炙热的火焰,将整个领地熊熊燃烧……

在烈焰的逼仄之下,冒险者不得不迅速逃离炎风领域的一层,向二层冲去。一路狂奔,注意自己的HP,在一个箱子里找到能打开本层所有上锁门的钥匙。另外在本层还可以救出几名被关押的仆人,得到1500赏金及1500经验值。注意本层有部分房门无法打开,直接向外走即可,勿流连。当再次遇到费尔德恩的鬼魂时,他便会给出自己的报酬——一枚+1 Grand Ring of Fire,一条+1 Remarkable Sacred Amulet,1000金币和250经验,验收完毕即可返回博德之门。

找索勒斯索要报酬,得到3000金币和3000点经验值,随后进入紫巨龙旅店。与阮黛拉谈话,告诉她赤牙众其实是龙女阿萝佳婆娅领导的,她用魔法将自己伪装成一个贵夫人,她为露维娅的工作提供资金并且控制着荣誉之手。在和她接触时,被她逃走并放火烧了炎风领地。阮黛拉说她有一个朋友想见见冒险者,可以在废弃的仓库里找到他,他的名字叫杰瑞克(Jherek),他交游广泛,有着极为庞大的人际关系网。阮黛拉多次向他提及众人的功绩,而他也相当渴望和冒险者们见面……

第二幕 元素之钥

ACT Ⅱ THE ELEMENTAL KEYS

依然是那阴森的城堡,谢顶的赞哈斯特又在向主子默多克汇报:"殿下,您在藏黑镇(Darkhold)的人传来有关散塔林会的消息:他们现在获知了修复奥尼克斯塔的方法。不过竖琴手同盟(Harper)的间谍们发现,即使是在现在,他们都一直为了抵抗散塔林会而输送特工。"

默多克看起来相当开心,笑着说:"好,好极了。"

"好?陛下,我不懂……"赞哈斯特被默多克笑得摸不着头脑。

"对,赞哈斯特,好极了。"默多克顿了顿,解释道:"这下散塔林会和竖琴手同盟都成了实现我的目标的帮手了。他们将启动元素台座并且修复那座塔,而且没有人会知道,是我掌握着唯一存留的暗黑之门。"默多克越发洋洋自得起来。

"'暗黑之门'?就是我们在捉到冒险者们之后发现的那道黑色拱门么?"

"没错。"默多克道,"这道'黑色拱门'就是进入塔内的唯一通路。属于我的塔。"默多克的语气自负又嚣张。

再声明一点,每完成一幕剧情,巴特利的商店便会有新的商品上架,包括更强的武器装备、更有效率的回复类道具及更多的锻造宝石,只要你攒够了钱就别忘了和他聊聊,看是否能给自己升升级。

依阮黛拉所说前往仓库,打开左下方的门,和站在里面穿着麻质衣物看起来精明干练只是略有些上岁数的男人交谈,他便是杰瑞克。互相问候完毕,杰瑞克说起他的任务:他想要收集一批分散在西哈特兰的古玩,所以想找几个值得信赖又有能力的冒险者,这是一项非常危险的工作,可报酬也同样相当丰厚。第一件古玩名叫闪电球(Orb of Thunder),是一颗用铜雕刻的球体,上面镶嵌着巨大的黄宝石。闪电球是用来给一种天气控制机提供能源的物品,该天气控制机位于巨龙森林(Forest of Wyrms)中的莱伦领地(Lyran's Hold)的气象台,现在那里是一个闹鬼的可怕地方。当冒险者问杰瑞克要闪电球来做什么时,他回答他也是替人工作,而雇主不愿被提到姓名,只得作罢。

回到紫巨龙旅店,与阮黛拉交谈,问她最近是否听到了一些有价值的传闻,阮黛拉说有骷髅峡谷(Skull Gorge)的消息。那里曾是人类、兽人和魔鬼那场惊天动地战争的战场,有着无数的财宝,同时也危险重重。阮黛拉已经在地图上做好了标记,方便冒险者进行探索。

Wood of Sharp Teeth Ⅱ
锐齿森林 Ⅱ

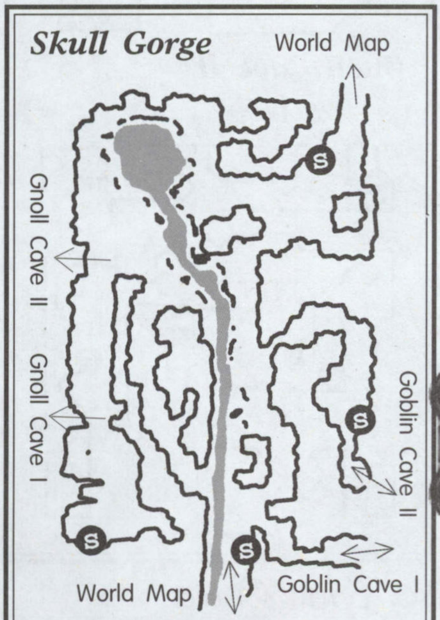
再返锐齿森林,这里重新来了一批地精、狼及豺狼人等怪物,地形并未改变,将所有怪物都杀掉,把宝箱都翻遍之后即可离开这里。这个地方只是用来增加额外的经验值与金钱的,并无特殊之处。

Skull Gorge
骷髅峡谷

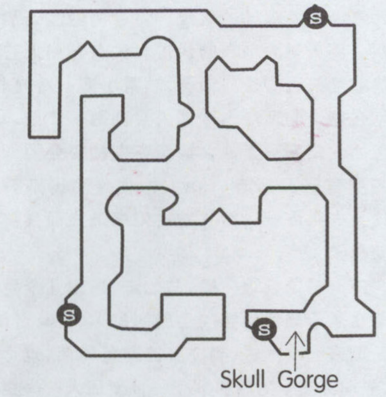
这个区域充斥着地精、恶狼以及豺狼人,地形上包括有两个地精洞窟以及两个豺狼人洞窟,地精洞窟位于峡谷的东侧,豺狼人洞窟则位于峡谷西侧,只需看着地图将全部区域都探开并杀光所有的怪物、调查所有的宝箱即可。

在地精洞窟二层(Goblin Cave Ⅱ)有很多隐藏房间,只要将遇到的机关都打开即可全部进入。在这个迷宫当中能够获得最好的道具是一把+1 Fine Flaming Dagger。另一边,在豺狼人洞窟,除了豺狼人之外,还有几个相当难对付的巨魔,其弱点为火和酸,如果装备之前取得的Flaming Dagger就能较轻松地对付它了,如果身上没有什么火属性或酸属性的武器将无法杀死巨魔,最多把它打趴下,一会儿便又爬起继续战斗【CLOUD按:如果觉得Flaming Dagger威力太小,也可以回到巴特利处,利用WORKSHOP将它破坏,取下宝石Jacinth,把它装在攻击力更强的可改装的武器上即可解决问题】。

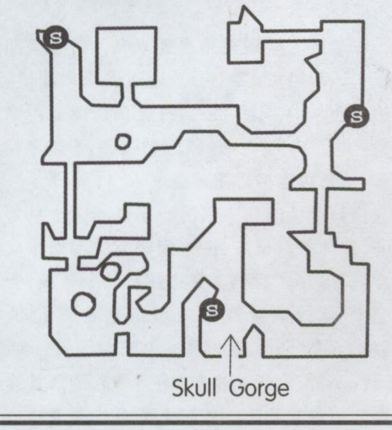
在豺狼人洞窟二层(Gnoll Cave Ⅱ)中,杀死某个豺狼人之后还会得到一块外形像爬虫类动物眼睛的装饰用宝石。随后在洞内可找到一个失去一只眼的龙偶雕像,将宝石放入眼内,听到从远处传来一阵石头摩擦的声音。调查雕像2次,确认将宝石放对了地方,某处的机关门即会打开,里面有几个宝箱。离开洞窟后不要忘记探索峡谷北部瀑布后的隐藏洞窟,里面有一群战蜥人和大量的财宝。从峡谷的出口离开,在大地图上选择莱伦领地,进入。



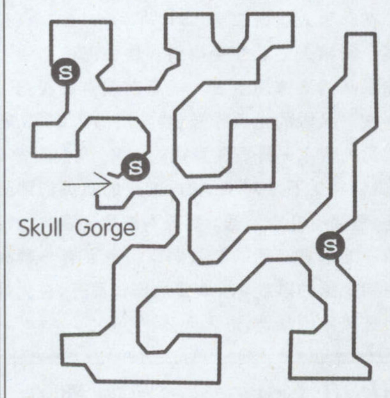
Goblin Cave I



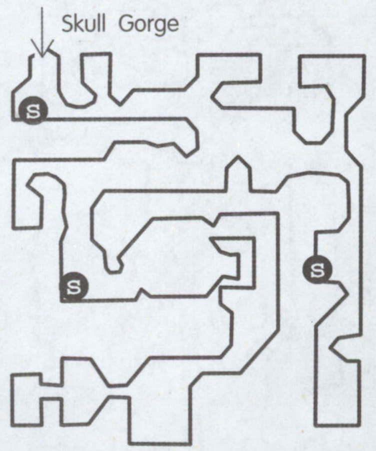
Goblin Cave II



Gnoll Cave I



Gnoll Cave II



Lyran´s Hold
莱伦领地

路经巨龙森林的时候，冒险者们遭到了一队双头巨人与大地精的伏击，只有先消灭它们才能继续前进。边打边走，顺着小河一路向北，分别在路边的两块小区域内找到两个宝箱。从北部的出口刚一离开，躲藏在密林深处的卡恩和蜥蜴男斯雷瓦斯(Sleyvas)便走了出来开始密谈，卡恩命令斯雷瓦斯将闪电球找回来并带到藏黑镇去。

进入莱伦领地一层，向北走，遇到几个巨大的活动盔甲疑似幽灵骑士般的敌人，将其击倒。保持探索继续前进，到交叉路前可向西，也可向北，先向北走。随后遇到了一批新敌人——桌子椅子和长条板凳，消灭后继续探索，找到通往二层的楼梯。

在二层会遇到更多的盔甲壳，而且有部分地板有地刺机关，要小心。通过这里向前走，北边的房间从内部上了锁，只能从东侧或西侧绕过去。从西边走有火球和地刺机关，不过宝箱也很多，从东边走相对简单些。

找到莱伦的私人书房，不过却无法从外边打开，只能另寻出路，在一间密室的宝箱里找到一把打开书房的钥匙，旁边还有一个卷轴，上面记载着存放莱伦遗骸的场所是在莱伦地窖(Lyran´s Cellar)，莱伦是一个死去已久的贵族，其魂魄不散，亦无法打败，唯有将它的遗骸全部毁灭才能令其升天。调查过后，通往莱伦地窖的门被打开，用刚得到的钥匙打开书房的门，骷髅王莱伦出现了，它会不停地追逐着冒险者，施放各种法术进行攻击，还会瞬间移动，当你稍微跑得远些，它便会突地从你身边冒出来。而你的攻击对它完全无效，因此请放弃攻击，全力向位于一层的地窖入口跑吧。

刚刚进入地窖，被莱伦迎面堵个正着，它喷着鬼气对冒险者说道：“滚回去！你们必须马上离开这座城堡，我不会再警告第二次的。”冒险者当然不会如此轻易就范，依旧我行我素。继续探索地窖，莱伦会一直如影随形地跟着你，所以要尽量避开它的攻击。在某个房间里，找到一具腐烂的尸体，调查后找到一本日记，上面提到莱伦并不是普通的干尸，它完全不会受到任何伤害。沿路向北走，在岔路口继续向北，打败更巨大的盔甲壳，将其保护的一个宝箱和两个武器架里的东西全部收入囊中。返回岔路，向西走，沿路转向西北再折而向南，找到记录点后进入下一个房间，继续向西即可找到通往莱伦纳骨堂(Lyran´s Ossuary)的门。

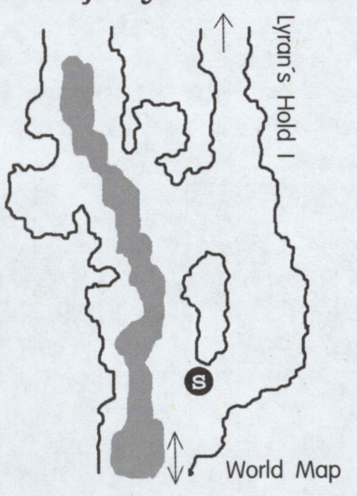
莱伦这次又堵在冒险者的面前，不过怒气好像更盛了几分，大怒着诅咒道：“你们走得太远了，凡人！你们的生命将在这个大厅里结束，就像我一样。我在这里获得了永恒的不死之身，除了无尽的寒冷与黑暗什么都没有，死亡的沉睡在等待着你们！”言毕发动攻击。

唯一能够对莱伦造成伤害的方法是破坏装有它遗骸的瓶瓶罐罐，注意某些区域有封印，需要先破坏没有封印区域的骨灰罐来解开封印，从而得以继续破坏罐子。罐子都砸碎之后，可以找到莱伦的一只手，用来打开通往气象台的门，莱伦也随之灰飞烟灭。搜刮完宝箱之后，从东北角上的出口离开返回一层，注意这个房间只能进来这一次，最好别落下什么东西。出来后发现身处的房间正是之前不能进入的房间，翻箱倒柜后离开，向西走，用莱伦之手打开通往气象台的大门。

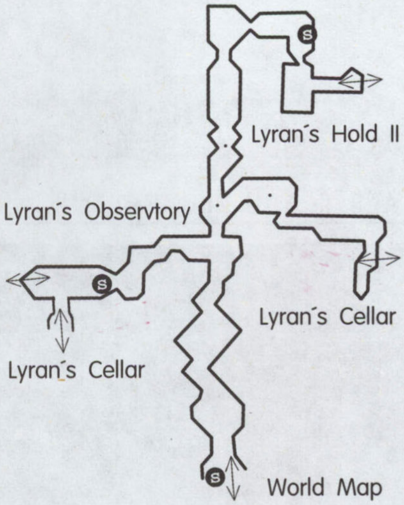
气象台上除了天气控制机外还有一个宝箱，打开后调查天气控制机，得到闪电球。正准备离开时，蜥蜴男斯雷瓦斯突然出现，还带着几个小弟，威胁冒险者交出闪电球，还宣称凡帮助过杰瑞克的人都快玩完了，就像之前的那三个人。这么嚣张，当然不能把闪电球交给它，开战。首先干掉它的小弟，然后集中攻击蜥蜴男，对方的法术攻击较强，避其锋芒，不停转圈，伺机近身狂殴，很快将其耗死。胜利后返回博德之门。

到仓库里找杰瑞克交待任务，用闪电球换来2000金币及4000经验。对杰瑞克提起了斯雷瓦斯和穿黑甲的男人，杰瑞克说他们是散塔林会的成员，同时提到他将提高之后一些任务的报酬。向杰瑞克询问他以前曾说过的其他古玩，得知一共有四件，闪电球是其中之一，还有翡翠八面体（Jade Octahedron）、永恒之炎钵（Brazier of Eternal Flame）和海洋壶（Oceanic Urn），注意所问的某件古玩会成为下一个任务的目标。翡翠八面体位于重锤之厅，废弃的矮人基地，穿越高原荒野可到；永恒之炎钵曾经置于龙矛城堡（Dragonspear Castle）的宝物库内，现在可能被怪物偷走并深埋于其地下的某个洞窟中；海洋壶最后曾被发现于占据了预言者小湾（Seer´s Cove）的一群海盗手中，乘坐阮黛拉提供的船可以到达那里，不过需要自己划船上岸。

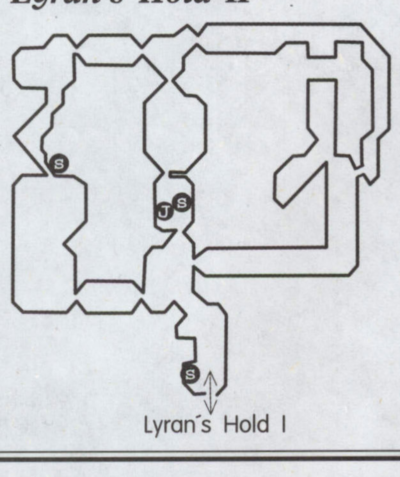
Forest of Wyrms Ambush



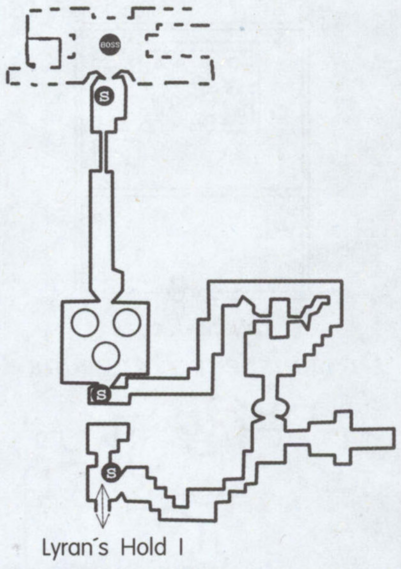
Lyran´s Hold I



Lyran´s Hold II



Lyran's Cellar



Brigand's Ruins
强盗废墟

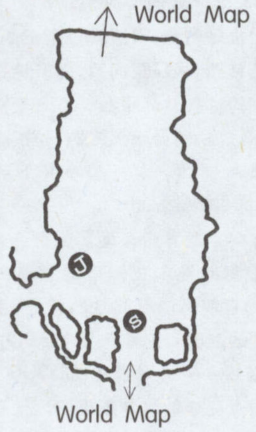
首先选择寻找翡翠八面体，准备前往重锤之厅。于大地图上选择 Halls of the Hammer Ⅰ后出发，途经高原荒野却遭到了类人猿的伏击。在入口附近看到了一个名叫兰登（Landen）的受伤护卫，他说类人猿占据了强盗废墟作基地，数量众多，他们保护着领主及凯德蜜尔（Cadmere）夫人从深水城（Waterdeep）旅游归来，赶往博德之门，不料却被驻扎这里的类人猿攻击。其他的护卫们应该都死了，他看到了凯德蜜尔夫人被一个野人扛走了，生死未卜，请求冒险者帮助。还说凯德蜜尔夫人在城里是一个高级官员，她丈夫则是个非常富有的地主，因此可以得到丰厚的报酬。

强盗废墟位于此处西面数里，一个废旧的村庄，地面上的东西所剩无几，可是却有着庞大的地下迷宫，强盗们经常把那里作为藏身之处。兰登为冒险者在地图上做了个标记，同时说自己已无法战斗，只能再检查一下自己的同伴是否还有活着的，然后继续在路上寻求救援。

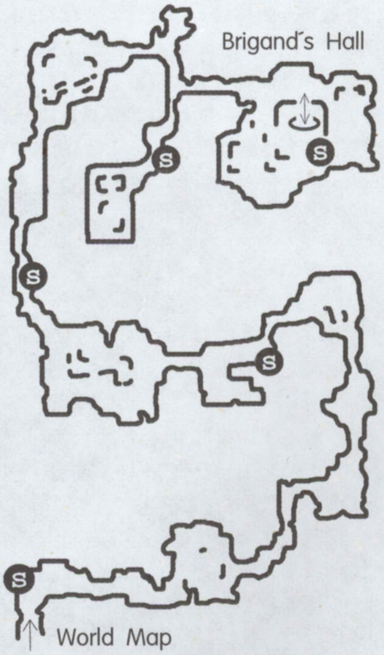
探索整个区域，将遇到的全部敌人统统打倒，向北走到头，从出口离开回到大地图，向西一点点来到强盗废墟。进入后向东走，又遇到一些类人猿，消灭后沿着废墟中的路前进，找到通往强盗大厅的台阶，不过那里有一只体型更大的类人猿首领和一群小弟把守，都解决掉后即可沿台阶向下进入强盗大厅。

向北走，沿路打倒出现的类人猿，来到一个岔路口，转向西，有两个房间，其中之一里面有隐藏房间，可找到一堆木箱和一个宝箱。到东边，挨个房间搜查，打倒类人猿，搜刮宝箱。最后向北，遇到类人猿的首领——萨特·萨卡特(Sart Sarkat)，先把它的小弟都干掉，然后再集中对付它。打败萨特后可以从它身上找到一把能够打开关押凯德蜜尔夫人牢房的钥匙，找到牢房并将其释放，获得 4000 金币，+1 Grand Keen Amulet 及 2000 经验值的奖励。从强盗大厅离开，前往重锤之厅。

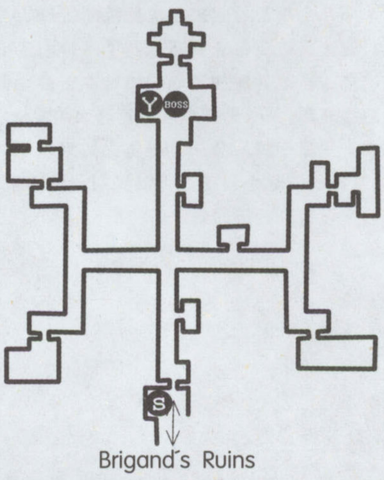
High Moor Ambush



Brigand's Ruins



Brigand's Hall



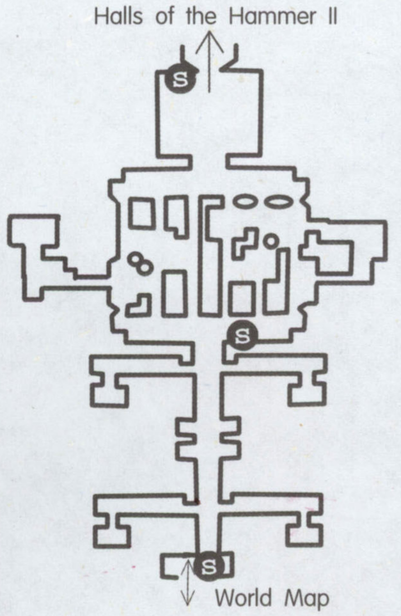
Halls of the Hammer
重锤之厅

进入重锤之厅前，确认已经在紫巨龙旅店找矮人德贝姆买过了密室的钥匙，而且最好装备有火、酸属性的武器，因为这里有一些比较难缠的巨魔。

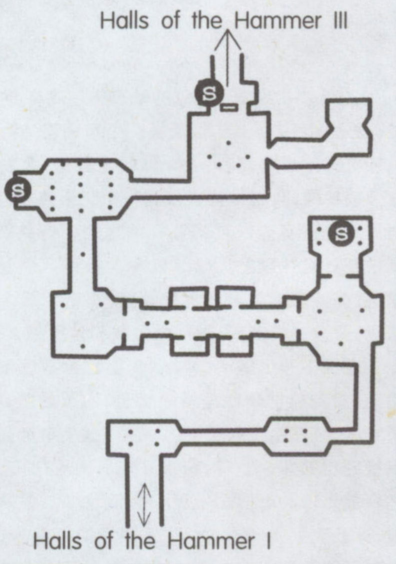
来到重锤之厅一层，这里充斥着绿色的史莱姆，如果从侧路走会遇到几只巨魔，打倒后继续走，小心脚下的路非常狭窄，随时都有坠落深渊的可能。向北走，经过记录点，来到一个到处都是深坑窄路的广阔空间，有几个兽人在路当间来回逡巡，杀敌的时候注意不要失足落下。将洞内一侧的地图完全探开后转向北边，在西北角上有一个记录点，随后即可发现通往大厅二层的入口。

第二层新增加了伪装成宝箱的拟型怪和发疯的矮人，翻宝箱的时候要小心了。从最初的主厅向北走有一个记录点，折回主厅向西，沿途探

Halls of the Hammer I



Halls of the Hammer II



索，来到另一个大厅。不断寻找直至找到需要用买来的钥匙的房间，进入后与巨锤怪战斗，可这个东西却怎么也打不死，只好趁它还在地上“睡”的时候将房间内的宝物搜刮一空了。出来后向北走，找到记录点，然后找到通往大厅三层的入口。

第三层是一个巨大的洞窟，里面住着一只奇美拉（CLOUD 按：Chimera，希腊神话中狮头、羊身、蛇尾的喷火怪物），杀掉它即可从它的内脏中找到翡翠八面体，然后调查它看守的六个宝箱，小心其中有拟型怪变的。随后返回博德之门，将翡翠八面体交给杰瑞克，得到3000金币及4000经验值，又领到寻找永恒之炎钵的任务，从大地图上前往龙矛城堡。

Dragonspear Castle 龙矛城堡

在前往龙矛城堡的途中，冒险者一行露宿在郊外，不过半夜却突然惊醒，发觉营地被来自巨魔之爪(Trollclaws)的大批怪物所包围，探索营地周围的区域并将全部巨魔杀死，搞定后返回大地图，继续向龙矛城堡进发。

刚刚进入城堡庭院时，众人便受到了地精和熊地精的攻击，将面积巨大的庭院探开，然后向北走来到另一处庭院，重复之前的行动，杀敌——探索，进入庭院深处，西边有一个记录点，旁边则站着一个坦帕斯的牧师（Cleric of Tempus）。他的名字叫做费莱斯（Felleth），他问冒险者是否要进入位于龙矛城堡地下的迷宫，告诉他肯定要进入之后，他说很多年前在这片废墟之上曾经有一座坦帕斯神坛，还提到了一位去世的英雄——达艾罗斯·龙矛（Daeros Dragonspear），这座属于他的城堡现在被一群怪物占据着。城堡内部打开了一道通往地狱的恶魔之门，军队将整个城堡扫荡一空，坦帕斯的牧师们则在这里建造了一座神坛……费莱斯请求冒险者帮他从城堡内部带出一样道具——坦帕斯之圣符（Holy Symbol of Tempus），一个年轻的牧师几个月前带着圣符进了废墟却再也没出来，同时得知，几天前有一队穿黑甲的人进了地牢，至今未归。

之后从费莱斯东侧的入口进入龙矛地下城。龙矛地下城一层，扳动头一个房间里的两个拉杆打开附近的门，沿着北侧的走廊走，会发现一扇锁着的门，继续前进找到一个记录点。之后边走边把所有能发现的拉杆都扳动，一共有6个拉杆。躲过喷射火球的机关，找到两个财宝箱，隔壁的房间内有两个武器架，别忘了取。向东走，打败一群地精巫医、熊地精和地狱猎犬。

进入下一个房间，房门在冒险者身后自动关闭，遭到熊地精和地精的伏击，消灭后扳动2个拉杆，打开隐藏的房间门。在西侧小牢房里可以找到坦帕斯之圣符，探索其他房间后向南，躲过释放火球的墙壁，发现一个记录点。继续探索，又找到另外4个拉杆，扳动它们打开房门，找到通往龙矛地下城二层的通路，向下进发。

在第二层向西走，到岔路口停，向南一直走到第二个岔路转向东南，找到几个拉杆，可以打开附近的几扇门。当打开门内的某个宝箱之后，旁边的秘道也会随之打开，释放出几只地狱猎犬，干掉后即可搜刮财宝。返回岔路向西，在路口转向西南，在三间小牢房之一里找到东边一个隐藏房间的开关，按下后离开。隐藏房间里有4个宝箱和2个武器架。

返回岔路向北，那里有一个记录点，同时还有另一条岔路，从那里向西，探开地图。扳动地图东北方的拉杆升起平台，打开墓门。进入墓室，里面有成片的会喷火球的石柱，金币遍地都是。从此处向西，从一口小井下到龙矛地穴（Dragonspear Caverns）。

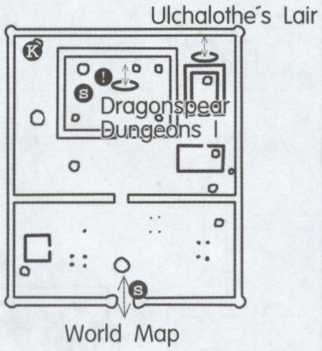
首先向东北方走，地面上有许多喷毒气的蘑菇，注意躲避。在隧道内遇到一群树绳妖（Roper），它们是岩石属性的妖怪，手持钟乳石及石笋型的武器。在洞窟内的西北方，见到了新种类的怪物——蛛化精灵（CLOUD 按：Drider，由暗黑精灵变成的蜘蛛型怪物。这些生物通常被隔离在城市附近的洞穴和隧道中，黑暗精灵会把不值得处死的囚犯赏给它们，同时也让它们担任城市外围防线），正是这些蛛化精灵攻击了费莱斯提到的那些黑甲人。继续向东北走，遇到了更多的蛛化精灵和树绳妖，都消灭后转向西南，找到一个记录点，沿着路一直走即可来到乌尔查罗斯巢穴（Ulchalothe´s Lair）的入口前。

进入乌尔查罗斯巢穴，看到乌尔查罗斯那丑陋的章鱼头，同时对方用充满诱惑的让人听起来昏昏欲睡的声音说道：“站住！过来，我的宠物，不要抵抗。服从我，你的意志便是我的意志，你的想法对我来说就像是水……”她似乎正在查看冒险者的思想，“啊……杰瑞克……没错，到这里来，我是你们的朋友和主人，”她狞笑着对冒险者们说道：“似乎杰瑞克又给了你们一份新的任务——来服侍我！”言毕便试图用她的特殊能力来控制冒险者的精神，谁知却失败了，恼羞成怒的章鱼头大喊道：“怎么可能，他们的精神力为何如此强大？我控制不了这些生物。”转头对身后的几名护卫挥了挥手，说：“上，杀了他们，我的宠物们！”

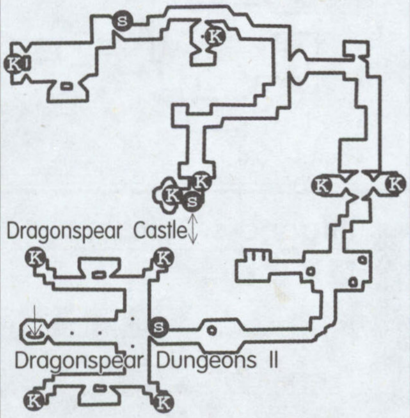
那几个护卫看起来很像费莱斯所说的黑甲人，应该是被乌尔查罗斯控制了精神而变成现在这样的。战斗时注意她的精神冲击会令你行动迟缓一阵，采取先打小弟再打老大的做法。将乌尔查罗斯干掉后会从其尸体上找到永恒之炎钵，从她巢穴某个角落里可以找到一个宝箱，调查后便可打开直接回到地面的出口，离开这里。

去找费莱斯谈话，将坦帕斯之圣符交给他，得到一把+1 Remarkable Flashing Battleaxe和2000经验值的报酬。然后回到博德之门，找杰瑞克，将永恒之炎钵交给他，得到3000金币及4000经验值的奖励。之后接受寻找海洋壶的任务，离开博德之门，在大地图上选择前往海洞（Sea-Cave）。

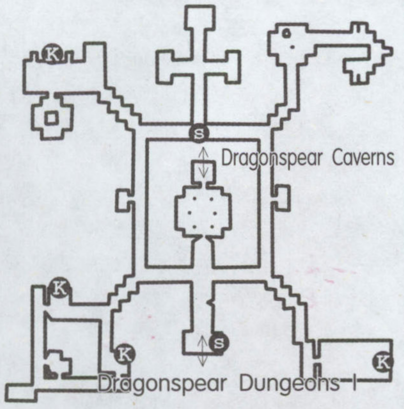
Dragonspear Castle



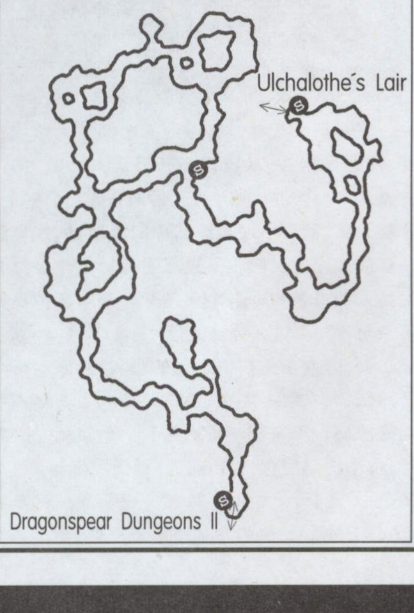
Dragonspear Dungeons I



Dragonspear Dungeons II



Dragonspear Caverns



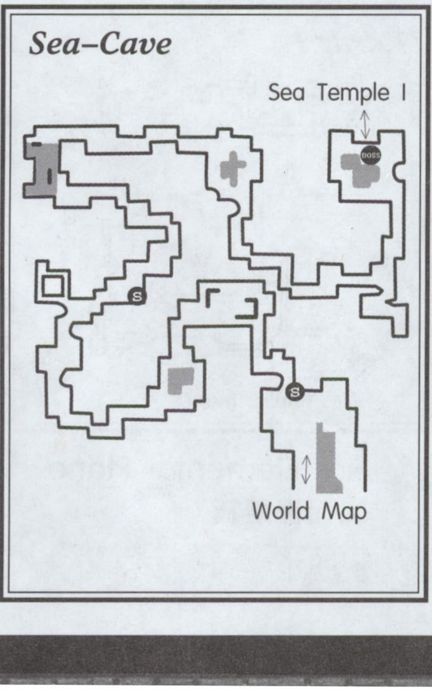
Sea-Cave
海洞

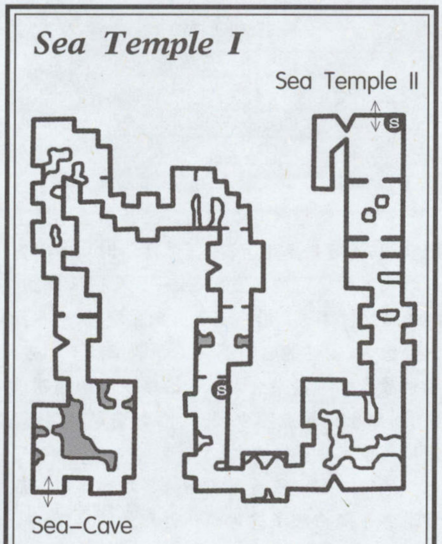
下了船之后，首先向西北走，遇到几只僵尸模样的海盗，轻松将其打发掉，沿着路一直走，经过一个记录点后会发现来到了一个面积巨大的区域，里面到处都是海盗，还有他们的首领——考里斯船长（Captain Khoris），开始战斗，注意别把精力都耗在杂兵身上，因为他们的船长会将他们复活。打倒船长后，发觉海洋壶并不在他身上，这东西也许在预言者之岛屿（Seer´s Isle）地下的海底神殿（Sea Temple）中。一直走，很容易找到通往海底神殿的入口，直接进入海底神殿一层。

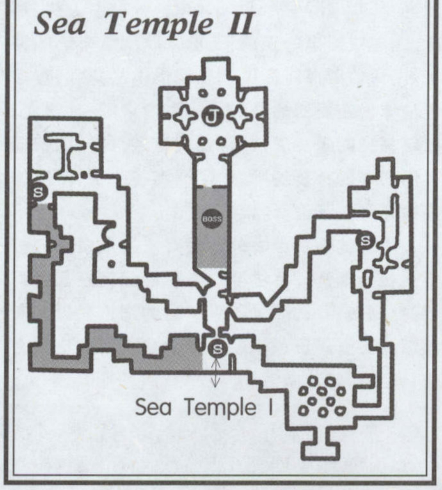
进入后直接向北，找到一条隐藏通路，掉头向东，遇到一批沙华鱼人，消灭它们。仔细探索地图上的每一个角落，注意有一些隐藏通路或隐藏房间的门都需要调查方可打开。沿隧道前行，将地图完全探开即可找到通往二层的入口。

来到二层，这里的空间较为广阔，先将东西两侧的道路探索完毕，然后来到地图的中央部分，见到了 Dibtolpt，海洋之母的高级牧师，怎么看都像一只蛤蟆，通报完姓名之后，开始战斗。干掉蛤蟆牧师之后，向北走一点，调查房间中央闪闪发光的祭坛，获得了海洋壶。祭坛顶部还有不少黄金，跳上去即可获得，随后可以利用 RECALL 药瓶，在主菜单里选择 RECALL 选项返回博德之门（CLOUD 按：当然如果你想徒步返回我也不反对）。

天有不测风云，刚刚回到城内，冒险者便发现辛辛苦苦获得的海洋壶被偷了！真是奇耻大辱，一定是海洞里的海盗假扮成船员混上了众人乘坐的船，暗中下手偷走了它。也许杰瑞克能知道些什么吧，先去找他问问看。来到仓库，与杰瑞克谈起遭遇窃贼的事，杰瑞克说，据他眼线的报告，那些盗贼正在前往山之边缘（Hill´s Edge）镇的途中，他们将在那里把海洋壶交给散塔林会的人，现在最好立刻赶往山之边缘。





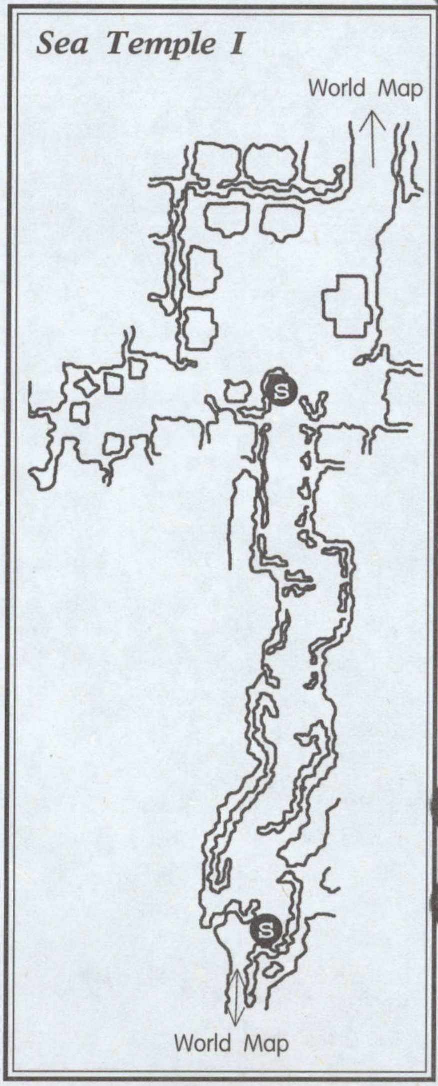


Hill´s Edge
山之边缘

走进山区，遭遇体型庞大的山丘巨人，打倒它们还需费些功夫。沿路环山而走，片刻之后便会看到一群身着黑甲之人，正是散塔林会的成员。远远地望见盗贼正在将海洋壶交给散塔林会的人，冒险者本来想掩饰自己的形迹，不料却被眼尖的散塔林武士发现："什么？是他！他一定是来抢海洋壶的。"

散塔林武士们立刻炸开了锅："他的头至少还值一笔钱，兄弟们，别犹豫啊！"一窝蜂地冲了上来，和冒险者开战。

首要目标是那个偷走海洋壶的盗贼（穿蓝色衣服的人），搞定他即可拿回宝物，随后再来对付散塔林武士。都解决后即可返回博德之门。找到杰瑞克，领取 3000 金币及 4000 经验的报酬。此时全部四件古玩都已找到，杰瑞克说有很多事要告诉冒险者，非常重要的事，不过现在这个地方说话不方便，将见面地点改在城里的奥姆杜尔宅邸（Omduil´s Manor），希望能在那里和冒险者详谈。



第三幕 元素台座
ACT Ⅲ THE ELEMENTAL FOUNDATIONS

一如既往的汇报场景，赞哈斯特对默多克说："竖琴手同盟的人行动还真快，殿下。他们已经将全部四把元素之钥找齐了，不过散塔林会依旧无情地和他们作对。"

"啊，所有的事发生得都很巧，或许有点太巧了，但是我不会为此而抱怨的。"默多克果然阴险，"赞哈斯特……"

"在，殿下。"赞哈斯特等待默多克下令。

"将我们的进展告诉我们在东方的盟军，然后准备去激活奥尼克斯之心（Onyx Heart）。很快，西哈特兰将会见识到一个真正的国王……"

来到城内西北方的奥姆杜尔宅邸，杰瑞克早已等在那里，上前攀谈，他说有许多秘密且危险的事要告诉你，但是首先必须清楚：阮黛拉、奥姆杜尔和他都是竖琴手同盟的成员，这是一个所有成员都随时准备为了国家和人民安全献出生命的组织。当国家不

能保护自己的时候，他们寻找勇士和他们一同为保卫国家而战，这就是他们雇佣冒险者的原因。

这次寻找四件古玩的主要原因是为了奥尼克斯塔，这座塔实际上是一扇极其巨大的门，一扇具有特殊能力的每当新月之际便会自行移动到费伦（Faerun）大陆任何地方的门。另外，奥尼克斯楔石还在塔的加工厂中生产出被用作建造较小的“暗影之门”，那是一对魔法门，每一扇都可以在塔外与另外一扇互相连通。艾尔缀丝这个叛徒，总想要复仇，打算利用传送门将军队运送到博德之门。现在，散塔林会又打算利用塔来扩张他们的黑色网络，这座塔绝对不能落在他们手中。奥尼克斯塔由这个世界的元素层面构成，它的真实形状跨越了其他物质：每一种构成这个世界的元素层面，加上暗影的层面。我们必须在每一种元素层面间穿梭，同时将塔所需要的四种元素台座重新激活，那四件古玩就是用来完成这项工作的。

答应杰瑞克去激活所有台座，他告诉众人，奥姆杜尔可以施展魔法，将人传送到任意一种元素层面中去，现在可以在四种元素中选择最先进入的元素层面——空气（Air）、土（Earth）、火（Fire）、水（Water）。首先选择前往空气元素，再和旁边的奥姆杜尔对话即可立即被传送至目的地。【CLOUD按：这里可以先不直接去元素层面，回到城内，出城后在大地图上分别选择锐齿森林Ⅲ（Wood of Sharp Teeth Ⅲ）和骷髅峡谷Ⅱ（Skull Gorge Ⅱ），进入锐齿森林Ⅲ后，杀光怪物时会引发一个支线情节：重返骷髅峡谷（Return to Skull Gorge），原先的地精洞窟变成了兽人巢穴，第一个豺狼人洞窟也变成了恶臭洞窟，第二个则成为了巨魔洞窟，把所有的怪物都消灭即可完成。】

Air Elemental Plane
空气元素层面

空气元素层面一层，这里是浮游在天空的一片土地，尽管景色亮丽壮观，可隐藏的危险却使人几乎寸步难行——无处不在的陷空坑，狭窄的小路，强力的风，都会将你推向死亡。卡恩正在那里和一个光头僧侣模样的矮个子男人交谈，光头男不满地对卡恩说：“我不喜欢这样，卡恩。我，伟大的海伯戴泽·杜姆文（Habdazar Doomwing），就这样被降格为一个卑贱的守卫？”

“你可以不喜欢，海伯戴泽，但是你只要记住是散塔林会命令你守卫空气台座就足够了。”卡恩的语气傲慢已极，“或者我应该让他们给你指派些更重要的事来做呢？”

“你这个该死的家伙！我为散塔林会尽心尽力，海伯戴泽·杜姆文将用自己的生命来保卫台座。”海伯戴泽赌咒道，“现在滚回你的狗窝去，卡恩，光是看到你就够让我恶心的了。”

“很好，我会把你的承诺传达给黑色网络的，如果空气台座失守，你也就完蛋了。”卡恩说完便离开了浮游层，只剩下海伯戴泽一人咬牙切齿地杵在原地……

开始探索空气元素层面一层，小心地面上的空洞，不要失足落下，还要注意不时从各个方向吹来的强风可推动冒险者，一定要逆风而跑，省得被风吹下去。沿路走会遇到龙卷风、空气元素等敌人，战斗的时候更要小心别掉到下面去。躲过敌人抛掷过来的大石，沿着狭窄的通路前进，一路上记录点不少，记得随时记录，这样即使掉落也不会损失太大。

通往二层空气台座的路并不难找，进入后便遇到了海伯戴泽的阻挡，他和他的坐骑——翼狮（CLOUD按：Manticore，传说中人头、狮身、龙尾或蝎尾的怪兽）正虎视眈眈着来访的冒险者，海伯戴泽叫嚣道：“在恐惧中颤抖吧，冒险者！你现在面对的是最强的海伯戴泽·杜姆文，散塔林会的天空魔法师，趁现在还来得及，快向你们崇拜的神祈祷吧，你们死到临头了！”言毕指挥翼狮向冒险者发起了攻击。

除了他们两个之外，还有一些散塔林会的士兵在旁捣乱，将主要攻击目标锁定在翼狮身上，打倒翼狮后，刚才不可一世的海伯戴泽却灰溜溜地夹着尾巴逃走了。向北走，找到空气台座，调查后将其激活。

空气元素层面的另一侧，逃走的海伯戴泽正惊魂不定地哆嗦着向已抽出长剑的卡恩汇报战况：“他们至少有五十个，不，有一百个人！我没能轻松地解决他们，再给我二百人，我一定能夺回空气台座，我发誓。”

“发誓？”卡恩轻蔑地瞥了海伯戴泽一眼，“你是一个讲信用的人么，海伯戴泽？你是否从未食言？”

海伯戴泽似乎还未看出卡恩眼中闪动着的凶光，继续鼓吹道：“伟大的海伯戴泽·杜姆文绝对是遵守诺言的，只要再给我三百名士兵，我承诺一定将空气台座毫发无伤地夺回来。”

卡恩不屑地说道：“那么就让我来提醒你，你可是承诺了要用生命来保护空气台座的，散塔林会希望现在就实践这个诺言！”说罢仗剑向前跨出了一步。

“不！再给我一次机会，求您了！让我来补偿。”海伯戴泽的声音越发颤抖。

“你已经失去了偿还的资格，不过可以确定的是，我会让世上所有的人都知道，海伯戴泽·杜姆文是一个言出必行的男人！”卡恩话音刚落，手中长剑毒蛇般“唰”地刺了出去，穿透了海伯戴泽的身体，了结了这个言而无信且胆小如鼠的男人。

回到博德之门城内奥姆杜尔之宅邸，从杰瑞克那里得到5000金币与8000经验的报酬，之后选择前往土元素层面，与奥姆杜尔谈话，被传送至那里。

Earth Elemental Plane
土元素层面

露维娅从她的领地逃出之后，原来一直躲在这里，卡恩找到了她，并告之：“他们来了，露维娅。竖琴手同盟雇佣了他们来从我们手中夺取四个元素台座。”

“别让你自己陷在如此微不足道的小事里，交给我，很快就能把他们干掉了。”露维娅轻描淡写地说道。

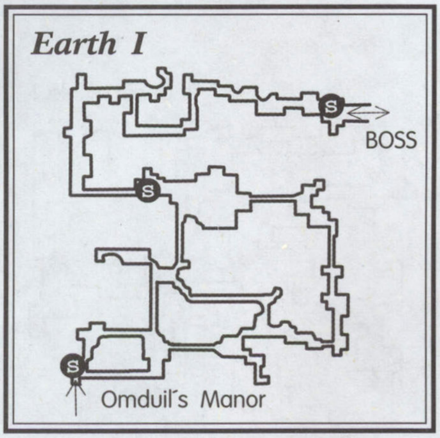
“微不足道？千万别低估了他们，毕竟他们在你的领地里让你遭受了那么大的耻辱。”卡恩的语气仿佛在挑拨。

“哼！我很清楚自己失败的原因……”露维娅冷静地答道，“就像你一样，卡恩。”顿了一下，露维娅续道：“算了，也许我们应该改天再谈论失败的事，现在，我必须为我的客人们好好准备一下了。很快，整个世界都会领略到我的科技的荣耀。那些竖琴手同盟的哈叭狗会帮助我的。”

“很好，把你的科技展现给我们看罢，千万别让散塔林会失望了。”卡恩如此交待道。

最值得注意的是，在土元素层面一层里，有大量的锈蚀怪存在，保护好自己的金属装备及武器，最好准备一套非金属装备、武器备用，否则就得不偿失了。此处还有新怪：土巨怪（Umber Hulk），HP较厚，打起来略微费些功夫。迷宫中的道路为一种易碎的石头所阻，普通攻击即可将其击碎，打通道路，将地图全部探开即可找到通往二层的道路。

进入二层之后即可换回较强的金属装备，在到达台座前面的时候，露维娅出现在众人面前，在发表了一大通言论之后，她展开了攻击。一群散塔林会的士兵保护着露维娅，她躲在远处不停施放火球魔法，将露维娅打倒之后，她竟然变身成怪物的形态，舞动着巨爪，到处施放毒气，将其完全击毙后，启动土元素台座，自动返回奥姆杜尔宅邸。从杰瑞克那里领取5000金币和8000经验，随后选择前往火元素层面。



Fire Elemental Plane
火元素层面

这次卡恩又跑到了阿萝佳姿娅面前搬

弄："你还好吗？阿萝佳姿娅夫人。还是我现在得称呼您艾匝高拉（Aizagora）呢？"

"你想干什么？卡恩。"阿萝佳姿娅夫人问道。

"我只是关心一下您的健康。您在炎风领地释放的可真是一场凶猛的大火呀。而且您的衣着看上去有那么一点……糟糕。"卡恩说道。

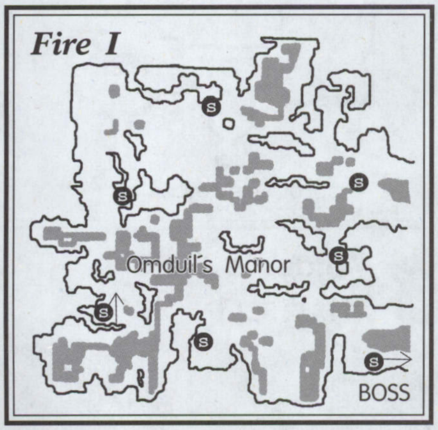
"别跟我卖关子了，人类，信不信我把你的死亡当做盟约作废的标志？"阿萝佳姿娅果然气度不凡。

卡恩也收起了谄媚的嘴脸，厉声喝道："那么就赶紧舔干净你的伤口吧，母龙！那群在炎风领地捉弄了你的冒险者现在正往这边赶过来呢。"

阿萝佳姿娅夫人狂笑道："哈哈哈……尽管让这些可怜虫来吧！我将会把我所受的屈辱十倍奉还的！"

即将面对的是整场冒险当中最危险也最难走的迷宫——火元素层面一层。这里遍布着岩浆，若不慎走到了岩浆里会受到很大的伤害，同时身上会着火。陆地上也不安全，有一些小火山口会不时喷出火球，注意躲避。由于怪物基本都是火属性的，因此装备冰属性的武器将使战斗变得格外轻松。迷宫中的通路异常复杂，很多捷径均被石墙所阻，必须绕行。最后于南方的出口离开，进入二层。

阿萝佳姿娅夫人现出原形——红色巨龙艾匝高拉，它边喷着灼热的气息边怒吼道："你们的好运到此为止了，冒险者们。这次，你们无法逃过我的烈焰，我要把你们统统烧成灰！"红龙的烈焰果然强大，最好不要正面和它相对，保持待在侧面攻击。将红龙打倒，启动火元素台座，自动返回奥姆杜尔宅邸，找杰瑞克复命，再次得到5000金币和8000经验。之后选择前往最后一个层面——水元素层面，与奥姆杜尔谈话后直接前往。



Water Elemental Plane
水元素层面

卡恩最后要找的，是一个长着一头白发的倔强顽固的疯老太婆，他对卡恩喊道："我再警告你一次，卡恩：你的人在这里得到的只有死亡。在我的魔法和我的敌人之间，没什么东西能存活下来！"

卡恩冷静地说道："你的确很强大，依路德拉（Illudra），但是你的傲慢肯定会让你遭到毁灭的。"

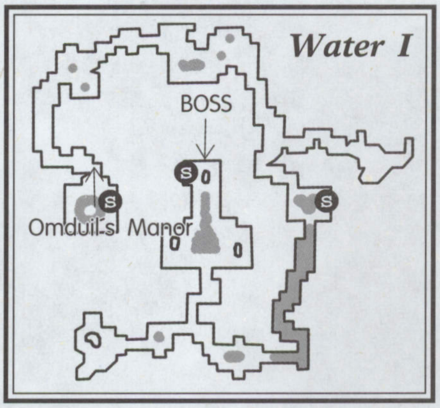
"好大的胆子！凭你这块材料也想命令我？"依路德拉不由得火冒三丈。

"我怎么不敢，别忘了，这可是你主人的意愿——拖住那些人。告辞！"卡恩完全不予理会对方，甩下一句话后便即离开。

水元素层面一派冰天雪地的景象，路上虽然有很多水坑，但幸好走进去不会被冻伤。沿路会遇到一批触须怪，还有身形巨大的雪人。将全部地图探开，找到通往二层的入口，进入。

在这里，依路德拉正驱驾着巨大的海洋怪兽深海大乌贼（CLOUD 按：kraken，挪威传说中的北海巨妖）迎接冒险者的到来，依路德拉问众人道："你们终于来了，知道我是谁吗？"顿了一下，自己续道："我是依路德拉，海洋之巫女，深渊的主人！我的魔法曾弄沉了上百艘的船，淹死过两千多个人……现在我将彻底消灭你们！"

和依路德拉战斗，无论攻击深海大乌贼的触手还是直接攻击依路德拉本体，都会对其造成伤害，只是后者的伤害更大些。干掉依路德拉后，启动水元素台座，自动返回奥姆杜尔之宅邸，最后一次收到杰瑞克所给的5000金币和8000经验。



正和杰瑞克交谈间，卡恩却突然出现在奥姆杜尔的房间内。"卡恩！我就知道你迟早会出现在这里的。"杰瑞克大喊道，"不顾一切地挽救你雇主的阴谋。我应该在纳西凯（Nashkel）就把你杀了的。"

卡恩阴沉地说道："没这个可能，老头。等你的剑刺到我的时候，我早就死在睡梦中了。等等！打住！我可不是来找茬的。"

"收起你那套骗术吧，你这个叛徒。你的话总是能比你的剑带来更大的伤害。"杰瑞克愤怒地说道。

"也许的确是这样，但我说的是真的。散塔林会失去了奥尼克斯塔，杰瑞克……吸血鬼之主默多克·塞兰米尔（Mordoc SeLanmere）掌握了进入塔核心的唯一方法，现在是他控制着那座塔，你的特务们应该已经把消息带回托瑞尔（Toril）了吧。"

"默多克？苍白之夜？你是说白色王子?！"总是一言不发的奥姆杜尔突然插嘴道，"啊，我们要被毁灭了。"

"真该死！"杰瑞克着急地说，"默多克不是被关押了近一个世纪了么，他是怎么出来的？"

"没人知道，但是灾难同时降临于我的雇主和你们最宝贵的所谓'国家'的身上。藏黑镇派出了一队士兵，但是我们和他们失去了联系……应该是被默多克手下的不死士兵干掉了吧。"卡恩解释道。

"那我们要完成这项工作。"杰瑞克说，"卡恩，我知道默多克的暗影魔法可以让他藏得非常隐蔽，如果散塔林会知道道路，你就必须引领我们。"转过头来问冒险者："至于你们，冒险者，我们依旧需要你的力量。你会和我们一起战斗么？"

答应了杰瑞克的邀请，准备和他们一起去找默多克算帐。

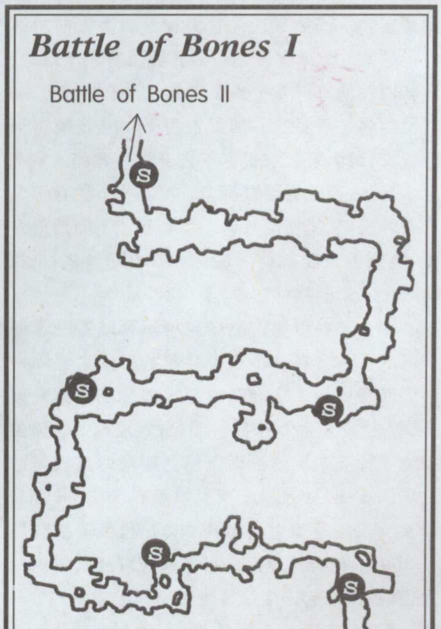
第四幕 苍白之夜要塞

ACT IV THE KEEP OF PALE NIGHT

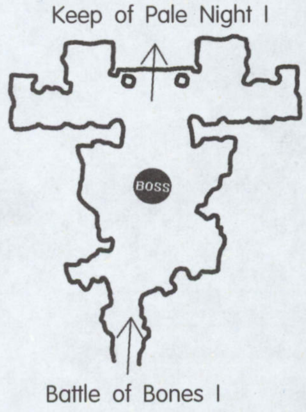
"这么快就回来了？所有的事都按照预定的计划在进行了，那么……"默多克问道。

"是的，殿下。我和他手下的一个牧师取得了联系，奥尼克斯之心已经被启动了，奥尼克斯塔正在等待着您，殿下。"

"很好。时间刚刚好，赞哈斯特。"默多克得意地说，"在两个月之内，我们将移动奥尼克斯塔，博德之门就是我的囊中之物了。"



Battle of Bones II



首先进入骨之战一层（Battle of the Bones Ⅰ），之后的战斗暂时与杰瑞克和卡恩结伴，探索整个区域，寻找通往默多克要塞的道路。途中会遭遇到一些幽灵和不死系的妖怪，比如骷髅什么的。前往骨之战二层，发现通往默多克要塞的入口被默多克的暗影怪兽巨虫夜影（Nightwalker）看守，打败它后，向北进入默多克要塞。

Keep of Pale Night
苍白之夜要塞

在入口附近，杰瑞克发表了一番激昂的言论："终于到了要塞内部，毫无疑问默多克已经知道我们来了。因此我们只能采取一个行动——长驱直入！我们要尽量待在一起，所以不会让一个人单独面对默多克，出发！"

向北通过大厅，再次与暗影怪兽战斗。大厅北方有个相当古老的管风琴。演奏后出现一些幽灵宝箱。必须尽快在它们被召唤消失前对其进行恢复。继续演奏管风琴然后围着大厅跑动，在其消失前打开6个幽灵宝箱。影子怪兽出现，对冒险者进行骚扰，如果使用 Sprint 技能将十分轻松，因为可以穿过影子去开这些宝箱。搞定它们后，去西北方继续探索。发现一个放有两个宝箱的房间，上楼后找到一个记录点。向西南方走，找到进入要塞地下城（Keep of Pale Night Dungeons）的楼梯。

因为某些原因，杰瑞克将不再随冒险者同行。随后将会在一个很多柱子的房间内遇到一些骷髅和鬼魂，更难缠的是这些柱子还会发射火球。扳动全部5个拉杆后，进入监狱。这里关押着干掉艾尔缀丝毁灭奥尼克斯塔的前代博德之门的英雄：矮人战士克罗姆莱齐（Kromlech），精灵女巫娅蒂安娜（Adrianna）和弓箭手梵恩（Vahn）。保存进度后，可以选择释放其中的一人，释放不同的人会给冒险者不同的道具：

1.如果选择释放克罗姆莱齐，一番感谢后他说他强大的魔法斧被藏在这个地牢的某处。如果在敌人破坏之它前找到即可拥有它，同时获得**12000**点经验值。

2.如果选择释放娅蒂安娜，一番感谢后她说她强大的魔法杖被藏在这个地牢的某处。如果在敌人破坏它之前找到即可拥有它，同时获得**12000**点经验值。

3.如果选择释放梵恩，一番感谢后他说他强大的魔法弓被藏在这个地牢的某处。如果在敌人破坏它之前找到即可拥有它，同时获得**12000**点经验值和**10**个宝石。

通过这个大房间后到每个石棺中调查。很容易会找到这些人的武器，最后会出现一些骷髅，将其消灭即可。

离开这个地牢前，不要忘了在大房间东北角的那些石头。那里有一个隐藏房间，其中包括两个宝箱和两件武器。回到一层，在北面找到通向二楼的楼梯。

来到二层，向东面通过走廊后，大批的木乃伊出动了……通过楼梯向下，继续向北，来到下一个岔路口，中间有记录点。首先去西面，然后向北。这里会出现比地面高一层的地形，找到梯子爬上去后，向东走，来到一个岔路口，继续向东会发现另一架管风琴。演奏后只出现了一些影子怪兽。分别向南、西走，找到记录点和通向默多克避难所（Mordoc´s Sanctuary）的楼梯。卡恩此时表示他只能陪众人到此，他不能再继续前进了。

进入三层，苍白之夜默多克便等在这里，他彬彬有礼地对冒险者说："我的朋友，欢迎来到我家。请原谅我的仆人们给你们带来那么多的麻烦。都是我，让他们变得如此难以管束。"

"说够了吧，默多克。"冒险者质问道。

"一切都将发生，不是么？你们简直太天真了，认为这一切都像是故事书中所描述的那么简单？随着我被打倒，整个世界就会恢复原状？下跪吧，乞求我，服侍我，然后你们就会知道什么才是永恒的生命。"

"绝不！"

"哼，我应该知道的，你的表情看起来相当顽固。就当什么都没说过，我会变得非常残酷而且毫无骑士精神，我给过你们机会，可你们却放弃了。人类！受死吧！"

说完，默多克便凶猛地攻了过来。一番恶战，他竟然不敌，化作一片雾，逃跑了。暗影之层面顶端，默多克和赞哈斯特聚首，默多克问道："赞哈斯特！时间可差不多了。准备将奥尼克斯塔移动到博德之门。"

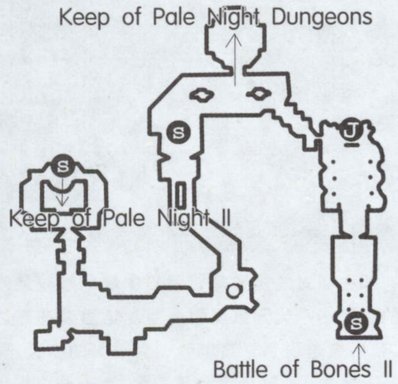
"可是……殿下……您的盟军尚未准备完毕……"

"现在不是你问我问题的时候，奴隶！一支40000人的不死士兵大军绝对够我们控制整个城市，直到援军到达。再说了，还有什么军队能够和我们对抗？包围城市？哈哈哈……我们的军队不用吃饭，不用睡觉，不怕疾病。不，赞哈斯特，管闲事的傻瓜们或许会早早地来制止我，但他们绝不会打倒我，我们行动吧！"

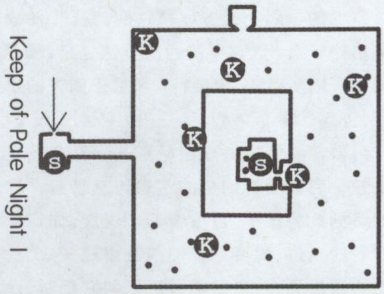
"如您所愿。"赞哈斯特被主子的一番说教所震慑，唯唯诺诺地答应了下来。

一段时间后，一座笼罩着阴云的高塔便耸立在博德之门城内了，同时默多克派出的不死士兵也开始侵占博德之门，战斗几乎是在一瞬间爆发了，硝烟和暗云将整个城镇团团包围，手无寸铁的民众四散奔逃，只有守卫城镇的卫兵在索勒斯的带领下顽强地做着抵抗。博德之门变成了一片火海的默多克之门……

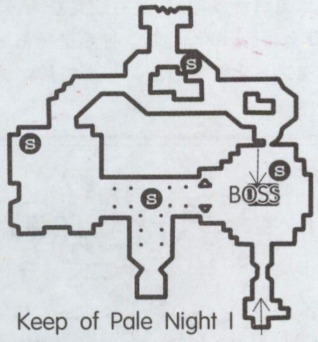
Keep of Pale Night I



Keep of Pale Night Dungeons



Keep of Pale Night II



Mordoc´s Gate
默多克之门

进入后，发现一大堆箱子挡在了路中间。在附近可以找到原地未动的巴特利，他见到冒险者后十分高兴。据巴特利说，他在回来的路上发现这里出现了一个很高的黑塔，那塔释放出一道巨大的环形黑色闪电。市民们已经变成了吃人的怪物，这一切都是因为那个突然出现的黑塔。冒险者说他们会拯救这些无辜的市民。巴特利在此将为你准备最终战的装备和道具。

跳过右手边的一堆箱子后进入城市街道。这里都是一些变成僵尸的市民,城市中的任何建筑物此时都不能进入,所有的房间都关闭着。通过主街向北方前进,在路边终于见到了阮黛拉,不知怎的,她的服饰竟然变得华丽了许多,同时也黑暗了许多,面貌看上去也更妖艳,是什么造成了她的变化?她说奥尼克斯塔突然出现,人们纷纷死掉,然后又站了起来……她还说她可以领冒险者到塔的底部。

当一行人靠近塔底部时,阮黛拉的神情突然变得异常邪恶,狞笑着说:“我们到了,这就是奥尼克斯塔的阴影……我主人的塔!赞哈斯特将我变成了他的,而我也将把你们变成我的!来吧,我保证不会让你们伤得很严重。”

随后与阮黛拉进行战斗,搞定她后,阮黛拉喘息着趴在地上说道:“请原谅我……赞哈斯特就在奥尼克斯塔里,守护着他的主子默多克……你们一定要毁灭苍白之夜和他的塔。不管怎样,都请你们一定要拯救博德之门!请……赶快!”

Onyx Tower
奥尼克斯塔

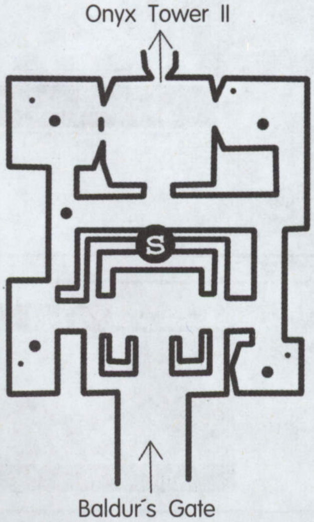
整座塔的情况与前作几乎完全相同,只是面积缩小了很多,几乎不费什么力气便可全部走完。在塔中会遇到一些喷火球的怪物像和会放毒气的铁人傀儡。向北走,通过记录点后会找到通向二楼的楼梯。

二楼会出现更多吐火的怪物像和铁人傀儡。通过西侧的门,来到一个有武器架的房间。之后顺走廊走会发现记录点,再向北走即可找到通向三层的路。

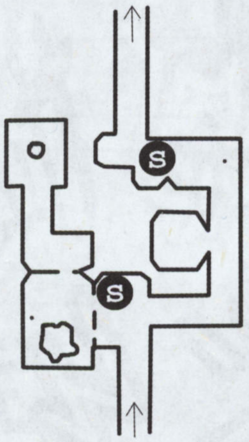
这里出现更大量的怪物像和巨大的铁人傀儡。通过东面的走廊,在大厅的尽头发现武器架。通过西面的走廊发现宝箱和通向顶层的路。

上到顶层,遇到赞哈斯特。他打着哈哈说

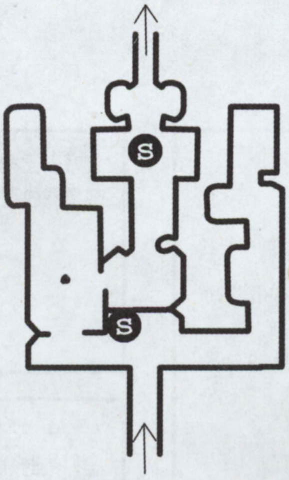
Onyx Tower I



Onyx Tower II



Onyx Tower III



道:“哼,我还怕你们根本到不了这里呢,如果是那样的话,我将会失去很多蹂躏你们的乐趣。”

“赞哈斯特,你就是那个奴役阮黛拉的吸血鬼吧。”

“她的美貌将永存,这就是我唯一想告诉你的,人类。不过现在……哼哼,也许我会把你们都变成我的伙伴哦。”

之后和赞哈斯特作战,胜利后得到10000经验值的奖励。如果此时想返回城里从巴特利处买卖道具的话,需要先返回奥尼克斯塔的第三层,从塔顶这里是无法直接用RECALL回去的。准备充足之后,通过位于塔顶的入口,进入暗影之层面。

Plane of Shadow
暗影之层面

默多克正独自享受着进军人类的快感,未曾想到冒险者一行人会闯到这里来。他有点张惶失措地说道:“你们这群好管闲事的笨蛋!究竟是怎么来到这里的?!没关系,都结束了!塔的核心现在是我的了!我刚刚吸收了奥尼克斯之心的能量,现在引爆了40000个死者的灵魂,你们不可能打败我的!”

展开与默多克的最终决战,他的攻击方式多种多样——能放出数排黑线,吸血的同时可以令冒险者行动变慢;变成一群黑色蝙蝠,攻击的同时吸血;召唤出黑影骑士,既可协助其攻击,也可替默多克补血,而且一补就是700左右的HP,相当惊人;最厉害的当数其穿刺吸血剑,一剑刺透冒险者的胸膛,然后开始大量吸血,一般均可造成300~400的伤害,同时对自己进行补给,不得不防。建议攻击力最好能够达到90以上,否则连打半天,给他随便一吸就全白忙活了。

终于打倒了暗黑君主默多克,冒险者们将奥尼克斯之心粉碎,同时也摧毁了高塔,破除了高塔的诅咒,解救了博德之门和城里的所有人民!回到镇上,遇见恢复正常的阮黛拉,她感激地说道:“我欠你们一条命……博德之门所有的人都是。你们才是英雄之中的英雄。”

“阮黛拉!你活下来了……”

“是的,多亏了你们。赞哈斯特的灭亡挽救了我的身体,而奥尼克斯塔的摧毁则拯救了我的灵魂。先过来一下,在我们庆祝胜利之前,大公爵们想要见一见他们的救命恩人!”阮黛拉说。

冒险者随阮黛拉一同去见公爵,等待他们的将是和平宁静的生活。

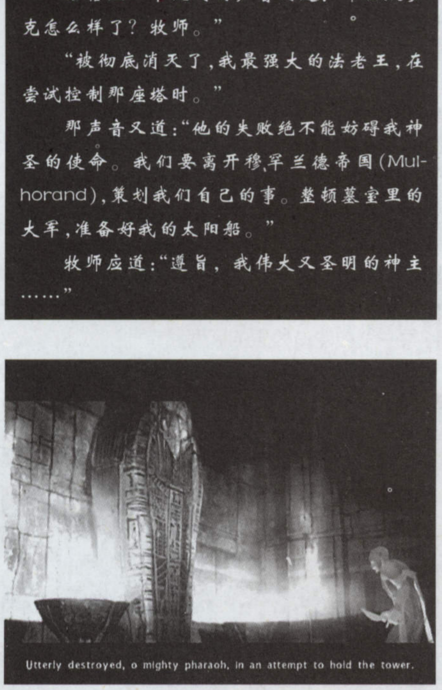
神庙的祭坛之上燃起了通明的火把,一个牧师正面对着巨大的直立石棺念念有词:“那个吸血鬼的计策失败了,永恒的给予者(Giver-of-Eternity)哟……博德之门依旧保存完好。”

石棺里一个沉闷的声音问道:“那么默多克怎么样了?牧师。”

“被彻底消灭了,我最强大的法老王,在尝试控制那座塔时。”

那声音又道:“他的失败绝不能妨碍我神圣的使命。我们要离开穆罕兰德帝国(Mulhorand),策划我们自己的事。整顿墓室里的大军,准备好我的太阳船。”

牧师应道:“遵旨,我伟大又圣明的神主……”



Utterly destroyed, o mighty pharaoh, in an attempt to hold the tower.

系统操作

主菜单:在地图画面按 START 可显示主菜单。

ずかん:观看地图

ボケモン:察看自己出战的宠物。3 个选项分别为:状态,交换位置,携带道具

バッグ:察看拥有的道具,按左右可切换种类。按 SELECT 可调换顺序。

玩家名字:察看玩家的成绩。游戏时间和拥有的徽章等

レボート:记录自己的进度

せつてい:设定,从上到下分别为:游戏速度、开关战斗画面、战斗结束是否交换宠物、音乐的单双声道、按键设定、窗口样式

战斗菜单:

たたかう:选择技能进行攻击

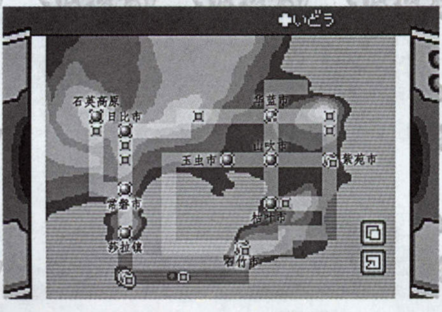
バッグ:使用道具,左右切换种类

ボケモン:交换当前战斗的宠物

にげる:逃跑

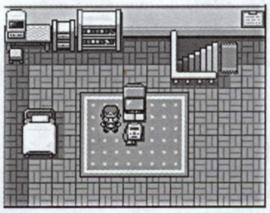
关于捕捉:首先要使用合适的精灵球。然后和成功率相关的就是所要捕捉宠物的 HP 了,越少越好。当然如果使对方陷入毒,麻痹,昏睡,冰冻等状态成功率会更加高。

关于属性:战斗中如果使用相克对方宠物的技能,威力会成倍增加。如果一个技能没效果的话可换其他的试试~



(由于红、绿的流程并无不同,只是部分地区出现的怪物有所差异,故做成统一攻略)

起好自己和宿敌的名字后开始游戏
故事发生在莎拉镇,主角的家就在这里。



▼

在家里拿加血剂后下楼。
出村的时候被博士叫住,来到实验室。
在研究所里,在 3 个小精灵中选一个。
属性从左向右相克:木→水→火→木
宿敌会挑克你属性的那只精灵。
和宿敌战斗,博士会在战斗中讲解。

▼

出村向上便可来到常磐市。
shop 的大叔叫你转交物品给博士。
完成后得到怪物图鉴和 5 个怪物球
出研究所,上方房间的女孩会给你地图。
回到商店,现在可以买东西了。
村中有个老伯教你如何捕捉小精灵,并得到电视。
这个村里的会馆好象没有人管理。
向右出村将和宿敌进行第 2 次战斗,之后向上出村。

▼

通过 2 号道路边来到常磐森林。
调查出口处的大树可得到解毒剂。
这里可捉到 2 种昆虫和皮卡丘~

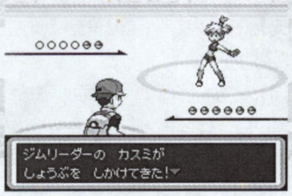
出森林就来到了日比市。
在会馆里和首领小刚对战，对方使用的是岩石系。
只要不是用**ノーマル**系的绝招便能轻松取胜。
胜利后得到褐色徽章和 39 号技能机器。

右边出口博士托人带给了你快跑鞋，按 B 为加速跑。
3 号道路途中要和多人对战，大多都是昆虫系的。
3 号道路过后第 2 个草丛内有胖丁。
4 号道路上的中心内可花 500 元买到鲤鱼王。

在中心内休息后来到月见山洞内。
洞内有 9 号、46 号技能机器和月亮石等好东西。
内部打败火箭队的科学家可选一块化石带走。
左边的是菊石兽，右边的是化石贝，后期可得到。
另外调查科学家下面左边的岩石有隐藏的月亮石哦。

出洞，2 个格斗装束的人可让你的精灵学会技能。
途中有很多这样的人，以后就不提了。详细见附录
在路上得到 5 号技能机器后来到了华蓝市。
这里的自行车暂时是买不起的……

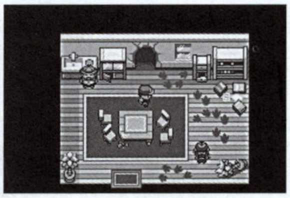
某个房间可用**ニョロゾ**和老伯交换精灵。
查询徽章的老伯的后花园里有个升级道具。
第 2 个会馆的首领小霞使用的是水系怪兽。
战斗后得到蓝色徽章和 03 号技能机器。



过桥的时候又遇见了宿敌，战斗后他给了你通信器。
在桥上连续战胜 5 个人，最后一人给你黄金球。
那个家伙竟然是火箭队的…黄金球可拿去卖钱。
河边草丛有强力精灵超能系的尤吉，催眠后再捉。

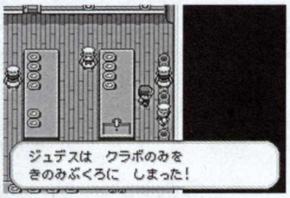
桥正上方有 45 号技能机器，对面空地有隐藏果实。
右面把守护宝物的家伙勾引出来可得到 43 号技能。走到头来到一房屋内，和里面的精灵说话。得到船票后走湖下面的小道回到村内。

挡住房门的警察让开了，屋内被火箭队的怪兽所侵袭。
惩罚了外面的火箭队员后夺会被抢的 28 号技能机器。
28 号技能在迷宫中使用可立刻脱离迷宫。
往下来到 5 号公路，从中间可到达饲养屋。
到中间城市的关卡被封锁了，只能走地道。
来到 6 号公路，草丛里可收集一些精灵。

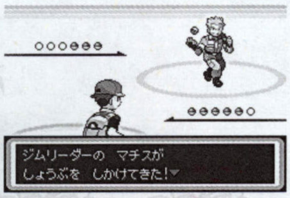


来到了海边城市枯叶市。
中心内的小女孩给你战斗通信器。
在已经击败的人附近用这个东西便可再次战斗。
中心左边的房间可从水手处得到初级钓竿。
某个房间内可用 21 号精灵换取大葱鸭。
在宠物小精灵协会可得到自行车券。

凭票进入下方的船内。
船舱里有很多好东西，特别是 31、44 号技能。
厨房里的桶都藏有果实，楼下船舱的桶也是。
到达船长室前又遇见了宿敌，恶战！
从船长处得到了 1 号秘传机器，赶快装备。
技能居合斩，学会后可砍开树和草。



下船，利用秘传技能去会馆挑战。
会馆中使用的都是电系精灵。
要在垃圾桶中找对 2 次开关才能挑战首领。
建议找对一次后便记录，然后挨个找第 2 个开关。
首领马志士最后的王牌是雷丘，会用道具回复。
战胜后得到橙色徽章和 34 号技能机器。



往右前进，进关卡前调查上面的石头有道具。
关卡 2 楼收集精灵种类达 30 的话可得到探宝机。
右边出口被睡觉的卡比兽挡住，只得返回。
进入地鼠洞穴，洞中全是地鼠。
要注意战斗中由于地鼠的特性不能逃跑和换人。

出洞后第一个房间内可用 63 号交换精灵。
劈开下面的树，在房间内得到 5 号秘传机器。
这个技能可为你照亮漆黑的洞穴。
如果对方不给你技能的话可能是因为你精灵种类不到 10 种。

向上返回，劈开最上面的树。
在日比市，研究所旁的树可砍开，进入得到琥珀。
在华蓝市，拿取自行车（如果你之前没拿的话）

▼

有了1号秘传，砍开右边的树前进。
到9号公路途中有40号技能机器。
经历战斗的洗练后来到10号公路的中心休息。
如果你抓的精灵种类超过20的话，研究员会给你雷石碎片。
休息过后便可进入旁边的岩山隧道。

▼

洞内一片漆黑，是使用5号秘传机器技能的时候了。
跟GB的不同，使用后可照亮整个洞穴（别说你忘拿了…）
出洞后来到了紫苑市，音乐很阴森。
下方房屋内的老伯可帮你的宠物改名字。
中间的房间听说富士伯伯去了妖怪塔后没有回来。

▼

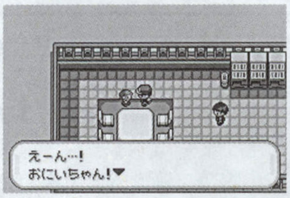
去下面的关卡可得到27号技能机器。
进入妖怪之塔，在2楼和宿敌战斗。
巫女告知没有妖精眼镜的话无法看清敌人。
于是退回，往左前进。

▼

到中间城镇的关卡还是不让通过，走地道。
来到了玉虫市，繁华的城市。
先来到下面的会馆挑战首领。
首领艾利加使用的是草系精灵，最好火攻。
之后得到菱形徽章和19号技能机器。

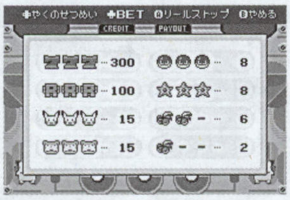
▼

大楼里的老婆婆会给你茶。
从后面进入大楼，顶层可得到精灵依布。
进入百货店，这里的商品种类繁多。
2楼有技能05、15、28、31、43、45
3楼电器部可学会一格斗系技能。
4楼可买到各种进化石和信纸。
5楼可买到加努力值的道具和战斗能力上升的道具。
顶楼在售货机里有3种饮料卖。
用饮料可和小女孩交换技能机器：16、20、33



▼

游戏厅由于没东西装游戏币所以暂时不能玩。
下方餐厅内可得到硬币盒，这下可去游戏厅了。
和GB版相同，游戏厅地上可拣到游戏币。



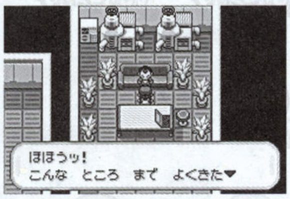
按下是下注，转动中按A决定。
游戏厅右边是兑换处，可换到精灵道具和技能机。
可换到的技能机器：13、23、24、30、35
右边出镇，砍开树这里可进行一场双人战。
过关卡，之后的小屋内得到秘传机器2。

▼

回到游戏厅，和上面火箭队员讲话。
击败他后他便溜了，调查海报，出现暗道。
从暗道进入了火箭队的基地。
到了地下2层先下楼，箭头区域稍后前去。
地下3层，楼梯下面干掉守卫得到21号技能。
通过地下3层箭头的传送，来到了地下4层。
得到49号技能后和上面的火箭队员战斗。

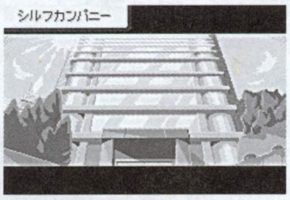
▼

胜利后他交出了电梯钥匙。
返回地下2楼，进入箭头区域这里有12号技能机。
利用箭头最后到达左下方，进红色电梯。
利用电梯来到地下4楼，打败门前的守卫。
进入打开的大门，和火箭队的首领决斗。
战胜后他闪掉了，得到了妖精眼镜。



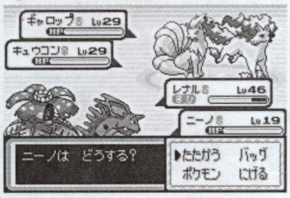
▼

用鸟系的精灵装备秘传2：飞天。
飞天可直接飞到已经去过的城镇。
来到进入中间城镇的关卡。
用茶贿赂关卡守卫便可进入其中。
终于进入了山吹市，可见不到村民，都是火箭队的人。
在中心休息后进入中央的大楼。



▼

先前往5楼，下面有能打开所有门的钥匙卡。
拿取的路上有个传送点，进入后传回来继续前进。
然后前往3楼打开左边的门，里面有2个传送点。
最左面的可到达9楼，下面的小女孩可帮你回复。
进中间的便来到7楼，这里要和宿敌决斗。
宿敌这次实力非常强劲，要做完全准备。



▼

胜利后宿敌离开，和男孩对话得到乘龙。
传送到11楼，门口3盆草中有道具。
进入内部，再次和火箭队老大战斗。
胜利后和里面的老伯说话，得到大师球！
现在大楼里没有敌人了，可收集一下道具。
可得到的技能机器：01、08、41

城镇恢复了和平，现在去到处逛逛。
下面的房屋内可得到29号技能。
上方是会馆和道场，道场胜利可得到精灵。
这里左上民家2楼内全是玩偶的房间有个小女孩。
在玉虫市的大厦4楼买了第一个玩偶便可跟她学技能。
然后来到会馆，这里要通过传送才能到达首领处。
进入第1个后，按左上、右下、左上、右下进入。
首领娜姿使用的是超能系的精灵。
胜利后得到圆形徽章和04号技能机器。

利用飞天回紫苑市，进入妖怪之塔。
由于有了妖精眼镜，可看清敌人了。
塔中大都是幽灵系的怪物，物理攻击无效。
第五层的结界可进行回复，并取得符咒。
在最高层前的楼梯有一守护兽。
在顶楼将3个守卫打跑后救回了富士伯伯。
在家里对话后得到了妖怪之笛。

有了妖怪之笛便可唤醒卡比兽。
在玉虫市右边，调查后便唤醒了它。
这个怪兽整个游戏只有2只，最好抓住。
在之后关卡2楼得到金钱护符（精灵种类40以上）。
装备了金钱护符，战斗后得到的钱为2倍。
之后的高速公路要骑车，下坡速度很快。

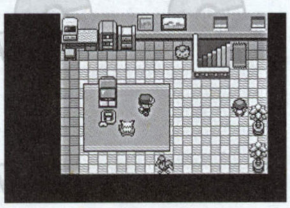
另一只在枯叶市的右边，先前应该碰到过。
赶开后往下行走，小屋内得到了高级鱼杆。
从12号水路一直前进，来到了14号道路。
14号道路的关卡附近有18号技能机器。
关卡2楼的研究员会给学习机（精灵种类过50）
装备学习机的话不战斗也能分得经验值。

通过关卡来到了石竹市，这里有狩猎场。
下面房间的大叔有第3个鱼竿。
旁边房间有个被石头挡住的道具。
里面的老伯拜托你去找黄金假牙。
宠物中心在下方，该休息休息了。
中心左边房屋内的大叔可使你的精灵忘记技能。
只有这样才能消去精灵身上的秘传技能。

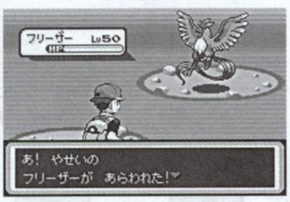
然后来到会馆挑战首领阿桔。
首领周围有看不见的墙（其实地板上稍有不同的）绕过后开始战斗，他使用的是毒系怪物。胜利后得到心形徽章和6号技能机器。

之后往上前往狩猎场，途中有很多动物观看。
付了500元门票，进入狩猎场狩猎。
有30个狩猎球，且有步数限制（抠门）。
指令分别是扔球，喂食，投石，逃跑。

本人觉得一直扔球较容易捉到小精灵（-_-b）。
在最内部得到了黄金假牙。
在最内部的房屋内得到了3号秘传技能。
装备了3号秘传技能便可游泳了。
可游水后在12号水道得到48号技能机器。
狩猎场可得到的技能机：11、32、47



将黄金假牙交给老伯可得4号秘传技能。
装备4号秘传技能推开石头得到升级药。
技能齐全后往下方海道进发。
通过19号水道后来到了双子岛。
在第一层会看到2块石头和洞穴。
用4号秘传将它们都推到最下层，右下可出洞。
但先别着急，第2块推下后往左来到石堆处。
再将2块石头推下去，人跟着下去。
往上便可遇见神兽急冻鸟，记得捉住哦。
当然现在实力不够的话还是以后来好了。

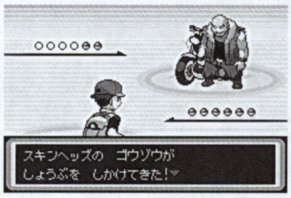


出洞后来到红莲镇，左边是研究所。
第1个门内，2个人都可交换精灵。
第2个门内小孩可交换精灵。
研究员可将你的化石和琥珀还原为精灵。
会馆的门锁着，暂时无法进入。
来到会馆旁的废旧小屋。
这里调查超梦的雕像可切换铁门的开关。
在3楼让雕像眼睛发红后往下，从宽的地方跳下。
再下楼，调查左面的雕像后向上。
最后得到了会馆钥匙。
途中可得到14号和22号技能机器。

进入会馆，这里要一路过关斩将。
最后是首领夏伯，他拥有多名火属性大将。
没有水属性的精灵的话很难胜利啊。
胜利后得到火焰徽章和38号技能。

出门遇见正树，乘快艇到1号岛。得到2样道具的同时地图也更新了。
1号岛屿上方的山洞内可以泡温泉来恢复精灵的体力，和洞内的白胡子老人说话可得到06号秘传技能，就可打碎路上那些石块了。
继续往上，来到蒸汽山。来到山顶，遇见了神兽烈火鸟，捉！

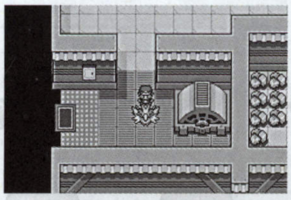
回到镇里,乘船来到2号岛。
民居内主人请求主角去3号岛找他的孩子玛尤。
2号岛最上方房间里的女巫会传授给你的主角精灵超强技能。
要找孩子,于是来到3号岛。
进村,发现暴走族和村民发生了冲突。
干掉3个人后他们的老大出马了。
胜利后成功赶走了他们。



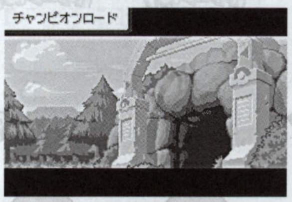
在村中得知玛尤去了森林里。
来到果实森林,寻找小女孩。
在最深处发现了她,收服控制她的精灵后将她送回家。
得到了一块月之石作为回报。
出去后再进这里便可以玩小游戏(但需要无线通信)
回1号岛的PC屋后便被送回了大陆。

往上游的话就回了自己的家。
再向上来到常磐市。
里面的首领回来了,进入挑战。
手下使用的大都是格斗系的精灵。
最后首领就是火箭队的老大阪木!
他使用的都是地系的宠物小精灵。
胜利后得到绿色徽章和26号技能机器。

为了增加实力去抓第3只凤凰吧。
从华蓝市的右边来到10号公路。
顺着篱笆内的河流一直游,来到了无人发电场。
里面能得到的技能机器:17、25
最后能抓到神兽雷电鸟。



从常磐市往右,又是宿敌,很强。
一路上出示了8枚徽章,终于来到了冠军之路。
这里训练师能力很强!要小心应战。
迷宫中需要将岩石推到白色按钮上才能继续前进。
这里能得到的技能机器:02、07、37、50



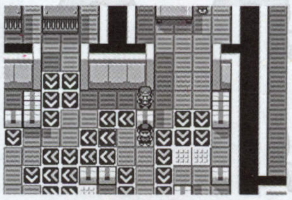
然后到达了最终的比赛场地石英高原。
休息并补充好道具后进入门内和4大天王战斗!
迦娜:平均50级的冰系阵容,主力是54级的乘龙。
志霸:格斗系的达人,主力是56级毫力。
菊子:幽灵系为主,记住物理攻击无效。
渡:全体龙系,60级的快龙尤其厉害。
宿敌:还就那几只,不过等级高了很多。
胜利后大木博士出现了,为你登陆了胜利资料。

通关后读档,游戏才刚刚开始。
去博士的研究所,如果你捕捉的精灵的种类达到60,博士会帮你升级386图鉴。
然后去石英高原找四天王练级却发现不能挑战了。
原来冰系天王迦娜不在了。
在枯叶市乘船来到桔子群岛1号岛。
在宠物中心和机器旁的工作人员交谈。

原来机器上的宝石被人偷去了。
向上来到蒸汽山,右边发现火箭队的人出没。
打败两人后得以进入洞穴,最深层得到红宝石。
将宝石交给工作人员后,4~7号岛屿的航线开通了。
在4号岛的冰洞找到了7号秘传机器。
装备后便能逆流而上爬瀑布了。
爬上瀑布后见到了冰系天王迦娜。
和她共同作战,击败火箭队员后他们离开。
镇上那个满是玩偶的房间原来是迦娜的家啊。

来到5号岛屿,这里的商店不错。
往下走,调查一只贝壳状石头可得到42号技能机器。
右上面的洞穴内按右、下行走可得到一个道具。
按右、上、下、下、右、右还有个道具。
按右上下下右左下右上的走法可遇见一小姐。
战斗胜利后来到她家里给她看指定的小精灵可得到强力精灵球。
右面看样子是火箭队的基地,要密码进不去。

向6号岛进发,在中心遇见了宿敌。
然后往下来到山内的遗迹。
在门口用居合斩打开门后进入。
按上、左、右、下的顺序找到了蓝宝石。拿取的时候被人抢走,但得知了基地的密码。
回到5号岛,进入火箭队的基地。
这里能得到36号技能机器。
乘图中火箭队员的左上的传送带可到达内部。
最后打倒研究员夺回了蓝宝石。
回到1号岛交给中心的人,机器恢复运作。



7号岛上是久违了的战斗塔。
1号岛的机器恢复运作后可在华蓝市的上方洞穴抓到超强精灵超梦!
其实本作中也可捉到3神兽,根据你一开始选的怪物的不同在大地图上会随机遇到一个神兽。
小火龙→水君,苗蛙种子→炎帝,杰尼龟→雷皇。
其实最大的挑战就是收集所有的宠物,大家努力吧~

附录 1 常用道具一览

おいしいみず:回复小精灵 50 点 HP
サイコソーダ:回复小精灵 60 点 HP
ミックスオレ:回复小精灵 80 点 HP

キズぐすり:回复小精灵的 20 点 HP
いいキズぐすり:回复怪兽 50 点 HP
すごいキズぐすり:回复小精灵 200 点 HP
まんたんのくすり:小精灵 HP 全回复
かいふくのくすり:小精灵的 HP 全回复,且消除异常

げんきのかけら:复活一只宠物并回复一半 HP
げんきのかたまり:复活一只宠物并回复所有 HP

ピーピーエイド:回复一个技能 10 点 PP 值
ピーピーリカバー:将一个技能的 PP 值补满
ピーピーエイダー:回复全部技能 10 点 PP 值
ピーピーマックス:将全部技能的 PP 值补满

どくけし:解除中毒状态
やけどなおし:解除烧伤状态
こおりなおし:除冰冻状态
ねむけざまし:解除昏睡状态
あおいビードロ:解除昏睡状态
まひなおし:解除麻痹状态
なんでもなおし:回复所有异常状态

あなぬけヒモ:从洞穴或迷宫中脱出
むしよけスプレー:100 步内不会遇到较弱的敌人
シルバースプレー:200 步内不会遇到较弱的敌人
ゴールドスプレー:250 步内不会遇到较弱的敌人

しんじゅ:珍珠,很值钱
おおきなしんじゅ:大珍珠,很值钱
きんのたま:黄金球珍珠,很值钱
ほしのすな:很值钱
ほしのかけら:很值钱

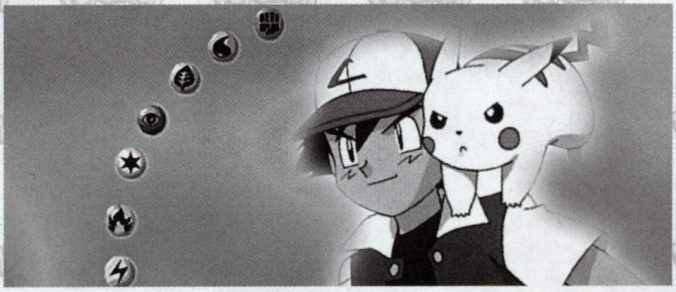
モンスターボール:最普通精灵球
スーパーボール:中级精灵球
ハイパーボール:高级精灵球
サファリボール:狩猎区使用的精灵球
ゴージャスボール:5 号岛女孩给的精灵球
マスターボール:最强的精灵球

附录 2 技能教导人物一览

地点	技能名	属性	作用
10 号公路岩山隧道的小孩	いわなだれ	岩	岩崩攻击
月见山的出口的武道家	メガトンパンチ	普通	百万吨级铁拳
月见山的出口的武道家	メガトンキック	普通	百万吨级强踢
玉虫市百货商店 3F	カウンター	格斗	将受到的物理攻击加倍反击
山吹市中央大楼 2F 的女孩	でんじは	雷	电磁波攻击,一定几率敌麻痹
山吹市民家 2F 的小女孩	ものまね	普通	战斗中学会对方最后使用的技能
石竹市观看袋龙的大叔	みがわり	普通	减少 HP 的 1/4 造出一个替身
红莲镇研究所内的研究员	ゆびをふる	普通	随机使用游戏中的一个技能
冠军之路出口的紫头发	すてみタックル	普通	敌人所受伤害的 1/3 会反弹给自己
1 号岛蒸汽山门口的大叔	だいばくはつ	普通	超级自爆,攻击全体
2 号岛顶部的巫女	根据最初选的精灵	–	适合主角宠物使用的超级技能
4 号岛民居内的胖子	のしかかり	普通	攻击后一定机率使敌麻痹
7 号岛桥上的青年	つるぎのまい	普通	提升自己的攻击二级
常磐市被树挡着的胖子	ゆめくい	超能	伤害被催眠的敌人并回复自己 HP
日比市的化石博物馆内	ちきゅうなげ	格斗	敌损失 HP 等于自己的等级
玉虫市的老伯(要游水)	タマゴうみ	普通	吉利蛋的专用补血技能

附录 3 技能机器一览

编号	名称	属性	作用
01	きあいパンチ	格斗	蓄力攻击,受到攻击会被打消
02	ドラゴンクロー	龙	龙爪攻击
03	みずのはどう	水	喷水,一定机率使敌人混乱
04	めいそう	超能	使自己的特攻和特防上升一级
05	ほえる	普通	将敌人吹飞,战斗强制结束或换人
06	どくどく	毒	让敌人中剧毒,每回合伤害会增加
07	あられ	冰	5 个回合的开始,非冰系精灵损失 HP
08	ビルドアップ	格斗	使自己的攻击与防御上升一级
09	タネマシンガン	草	随机 2~5 次连续攻击
10	めざめるパワー	普通	随机招式。
11	にほんばれ	炎	使用后 5 回合环境变为晴天
12	ちょうはつ	恶	下回合敌人不能使用辅助技能
13	れいとうビーム	冰	冷冻光线,一定机率冰冻敌人
14	ふぶき	冰	暴风雪,一定机率冰冻敌人
15	はかいこうせん	普通	威力绝大的光线,消耗 2 回合
16	ひかりのかべ	超能	5 回合内受到的特殊攻击伤害减半
17	まもる	普通	抵消本回合敌人的攻击
18	あまごい	水	使用后 5 回合环境变为雨天
19	ギガドレイン	草	可回复敌人伤害的一半 HP
20	しんぴのまもり	普通	5 回合内不会陷入异常状态
21	やつあたり	普通	亲密度越低威力越大
22	ソーラービーム	草	蓄力攻击,晴天便立刻射出
23	アインテール	钢	让敌人的防御下降一级
24	10まんボルト	雷	十万伏特,一定机率让敌人麻痹
25	かみなり	雷	闪电,一定机率让敌人麻痹
26	じしん	地	地震攻击
27	おんかえし	普通	亲密度越高威力越大
28	あなをほる	地	钻地攻击,消耗 2 回合
29	サイコキネシス	超能	精神干扰,一定机率让敌特防下降
30	シャドーボール	幽灵	影子球,一定机率让敌特防下降
31	かわらわり	格斗	击破对方的防御性技能
32	かげぶんしん	普通	分身,提升自己的回避率
33	リフレクター	超能	5 回合内受到的物理攻击伤害减半
34	でんげきは	雷	让敌人麻痹
35	かえんほうしゃ	炎	喷火攻击,一定机率烧伤敌人
36	ヘドロばくだん	毒	攻击后一定机率让敌人中毒
37	すなあらし	岩	5 个回合的开始,非地、岩系精灵损失 HP
38	だいもんじ	炎	强力火炎,一定机率烧伤敌人
39	がんせきふうじ	岩	降低敌人速度一级
40	つばめがえし	鸟	飞翔攻击
41	いちゃもん	恶	让敌人不能连续使用相同的技能
42	からげんき	普通	当陷入异常状态时威力倍增
43	ひみつのちから	普通	攻击后随机产生异常效果
44	ねむる	超能	HP 全回复且异常状态解除,要睡眠二回合
45	メロメロ	普通	对异性敌人使用可让其攻击一定机率无效
46	どろぼう	恶	能偷取敌人装备的道具
47	はがねのつばさ	钢	一定机率提升防御一级
48	スキルスワップ	超能	交换双方的特性
49	よこどり	恶	把对方的能力变化与回复技能效果转为自己的
50	オーバーヒート	炎	攻击后自己特攻下降两级



口袋妖怪红·绿全怪物图鉴

编号	怪物名	取得方法
NO.001	妙蛙种子	开始时从博士那儿三选一获得
NO.002	妙蛙草	妙蛙种子 LV16 时进化
NO.003	妙蛙花	妙蛙草 LV32 时进化
NO.004	小火龙	开始时从博士那儿三选一获得
NO.005	火恐龙	小火龙 LV16 时进化
NO.006	喷火龙	火恐龙 LV36 时进化
NO.007	杰尼龟	开始时从博士那儿三选一获得
NO.008	卡咪龟	杰尼龟 LV16 时进化
NO.009	水箭龟	卡咪龟 LV36 时进化
NO.010	绿毛虫	常磐森林到处都有
NO.011	铁甲蛹	常磐森林/绿毛虫 LV7 时进化
NO.012	巴大蝴	铁甲蛹 LV10 时进化
NO.013	独角虫	常磐森林到处都有
NO.014	铁壳昆	常磐森林/独角虫 LV7 时进化
NO.015	大针蜂	铁壳昆 LV10 时进化
NO.016	波波	1、2、13、14、15、24、25 号道路
NO.017	比比鸟	15、14、13 道路/波波 LV18 时进化
NO.018	比雕	比比鸟 LV36 时进化
NO.019	小拉达	1、2、4、9、16、17、18、22 号道路
NO.020	拉达	16、17、18 号道路/小拉达 LV20 时进化
NO.021	烈雀	3、4、8、9、10、16、17、18、22、23 号道路
NO.022	大嘴雀	17、18、22、23 号道路/烈雀 LV20 时进化
NO.023	阿柏蛇	4、8、9、10、11、22、23 号道路
NO.024	阿柏怪	22、23 号道路/阿柏蛇 LV22 时进化
NO.025	皮卡丘	常磐森林、发电厂
NO.026	雷丘	皮卡丘用雷之石进化
NO.027	穿山鼠	月见山、连接洞窟
NO.028	穿山王	连接洞窟/穿山鼠 LV22 时进化
NO.029	尼多兰	3 号道路，野生原野区
NO.030	尼多娜	野生原野区/尼多兰 LV16 时进化/游戏中心换取(火红)
NO.031	尼多后	尼多娜使用月之石进化
NO.032	尼多朗	3 号道路，野生原野区 /游戏中心用 1200(叶绿)
NO.033	尼多力诺	野生原野区/尼多朗 LV16 时进化
NO.034	尼多王	尼多力诺使用月之石进化
NO.035	皮皮	月见山山洞/游戏中心硬币换取
NO.036	皮可西	皮皮使用月之石进化
NO.037	六尾	绿版中 7、8 号道路，红莲岛
NO.038	九尾	六尾用火之石进化
NO.039	胖丁	3 号道路
NO.040	胖可丁	胖丁用月之石进化
NO.041	超音蝠	4、10、23 道路洞里抓
NO.042	大嘴蝠	4、10、20 道路/超音蝠 LV22 时进化
NO.043	走路草	24、25、5、6、7、12、13、14、15 号道路
NO.044	臭臭花	12、13、14、15 号道路/走路草 LV21 时进化
NO.045	霸王花	臭臭花用草之石进化
NO.046	派拉斯	月见山、野生原野区
NO.047	派拉斯特	华蓝镇上方洞穴、野生原野区
NO.048	毛球	12、13、14、15 号道路，野生原野区
NO.049	末入蛾	野生原野区/毛球 LV31 时进化
NO.050	地鼠	迪格达之洞
NO.051	三地鼠	迪格达之洞/地鼠 LV26 进化
NO.052	喵喵	5、6、7、8 号道路
NO.053	猫老大	喵喵 LV28 时进化
NO.054	可达鸭	19、20、21、4、24、25、10、12、13、6、11 号道路
NO.055	哥达鸭	华蓝镇上方洞穴、双子岛/可达鸭 LV33 时进化
NO.056	猴怪	3、4、10、22、23 号道路
NO.057	火爆猴	华蓝镇上方洞穴、22、23 号道路/猴怪 LV28 时进化
NO.058	卡蒂狗	7、8 号道路，红莲岛
NO.059	风速狗	卡蒂狗用火之石进化
NO.060	蚊香蝌蚪	1、22、23、25，野生原野区，华蓝镇上方洞穴
NO.061	蚊香蛙	6、22、23、24、25，华蓝镇上方洞穴
NO.062	快泳蛙	蚊香蛙用水之石进化
NO.063	凯西	24、25 号道路/游戏中心用 120(叶绿)/ 180(火红)个硬币换取
NO.064	勇吉拉	华蓝镇上方洞穴/凯西 LV16 时进化
NO.065	胡地	将勇吉拉通信交换
NO.066	腕力	23 号道路，岩石隧道
NO.067	豪力	23 号道路，华蓝镇上方洞穴/腕力 LV28 时进化
NO.068	怪力	将豪力通信交换
NO.069	喇叭芽	绿版中 5、6、7、8 号道路
NO.070	口呆花	喇叭芽 LV21 时进化
NO.071	大食花	口呆花用叶之石进化
NO.072	玛瑙水母	水道上冲浪到处遇到
NO.073	毒刺水母	玛瑙水母 LV30 时进化
NO.074	小拳石	月见山、岩石隧道、华蓝镇上方洞穴、23 号道路
NO.075	隆隆石	华蓝镇上方洞穴、岩石隧道
NO.076	隆隆岩	将隆隆石通信交换
NO.077	小火马	橘子群岛
NO.078	烈焰马	小火马 LV40 时进化
NO.079	呆呆兽	叶绿版中水道处用中级或高级钓竿
NO.080	呆河马	呆呆兽 LV37 时进化
NO.081	小磁怪	发电厂
NO.082	三合一磁怪	发电厂、华蓝镇上方洞穴/小磁怪 LV30 时进化
NO.083	大葱鸭	在枯叶市民家用烈雀交换
NO.084	嘟嘟	16、17、18 号道路，野生原野区
NO.085	嘟嘟利	嘟嘟 LV31 时进化
NO.086	小海狮	双子岛洞穴
NO.087	白海狮	双子岛洞穴/小海狮 LV31 时进化
NO.088	臭泥	玉虫市左边上方草地/红莲镇上的口袋妖怪小屋
NO.089	臭臭泥	臭泥 LV38 时进化
NO.090	大舌贝	21 号道路、秋叶市、红莲镇上的口袋妖怪小屋
NO.091	铁甲贝	大舌贝用水之石进化
NO.092	鬼斯	灵骨塔
NO.093	鬼斯通	灵骨塔/鬼斯 LV25 时进化
NO.094	耿鬼	鬼斯通通信交换
NO.095	大岩蛇	岩石隧道、23 号道路
NO.096	素利普	11 号道路
NO.097	素利柏	素利普 LV26 时进化
NO.098	大钳蟹	19、20、21、4、10、11、12、24 号道路
NO.099	巨钳蟹	大钳蟹 LV28 时进化
NO.100	雷电球	10 号道路、发电厂
NO.101	顽皮蛋	华蓝镇上方洞穴/雷电球 LV30 时进化
NO.102	蛋蛋	野生原野区
NO.103	椰蛋树	蛋蛋用叶之石进化
NO.104	可拉可拉	灵骨塔
NO.105	嘎拉嘎拉	23 号道路/可拉可拉 LV28 时进化
NO.106	沙瓦郎	修道场二选一
NO.107	艾比郎	修道场二选一
NO.108	大舌头	石竹市入口大楼(左侧)男孩用哥达鸭交换
NO.109	瓦斯弹	玉虫市左边上方草地/红莲镇上的口袋妖怪小屋
NO.110	双弹瓦斯	红莲镇上的口袋妖怪小屋/瓦斯弹 LV35 时进化
NO.111	铁甲犀牛	野生原野区
NO.112	铁甲暴龙	铁甲犀牛 LV42 时进化
NO.113	吉利蛋	野生原野区
NO.114	蔓藤怪	21 号道路
NO.115	袋龙	野生原野区
NO.116	墨海马	4、11、12、13、14、15、19、20、21、24 号道路钓鱼
NO.117	海刺龙	19、20、21 号道路/墨海马 LV32 时进化
NO.118	角金鱼	6、22、23、25 号道路、华蓝镇上方洞穴、野生原野区
NO.119	金鱼王	野生原野区/角金鱼 LV33 时进化
NO.120	海星星	叶绿版中 21 号水道、秋叶市附近水域
NO.121	宝石海星	海星星用水之石进化
NO.122	吸盘魔偶	地鼠洞穴出口下面用凯西交换
NO.123	飞天螳螂	野生原野区/在游戏中心用 5500(火红)个硬币换
NO.124	迷唇姐	花田市 PC 左边屋子用蚊香蛙交换
NO.125	电击兽	发电厂
NO.126	鸭嘴火龙	红莲镇上的口袋妖怪小屋
NO.127	大甲	野生原野区 /游戏中心用硬币(叶绿)
NO.128	肯太罗	野生原野区
NO.129	鲤鱼王	有水的地方用低级钓竿
NO.130	暴鲤龙	有水的地方用高级钓竿/鲤鱼王 LV20 时进化
NO.131	乘龙	11F 的大楼打好小茂后，旁边的人送/4 号岛屿的冰洞
NO.132	百变怪	华蓝镇上方洞穴、红莲镇上的口袋妖怪小屋、13、14、15 号道路

编号	怪物名	取得方法
NO.133	依布	玉虫市从大楼后门进入最高一层获得
NO.134	水精灵	依布用水之石进化
NO.135	雷精灵	依布用雷之石进化
NO.136	火精灵	依布用火之石进化
NO.137	3D 龙	游戏中心用硬币换取
NO.138	菊石兽	开始时拿的化石(二选一)到红莲镇复原
NO.139	多刺菊石兽	菊石兽 LV40 时进化
NO.140	化石盔	开始时拿的化石(二选一)到红莲镇复原
NO.141	镰刀盔	化石盔 LV40 时进化
NO.142	化石翼龙	用琥珀在红莲镇复活
NO.143	卡比兽	剧情发展中发生战斗
NO.144	急冻鸟	双子岛最深处
NO.145	闪电鸟	发电厂
NO.146	火焰鸟	1 号岛屿的山顶
NO.147	迷你龙	野生原野区 /在游戏中心用 2800(火红)/ 6500(叶绿)个硬币换
NO.148	哈克龙	野生原野区/迷你龙 LV30 时进化
NO.149	快龙	哈克龙 LV55 时进化
NO.150	超梦	华蓝镇上方洞穴

以上就是红绿版本中 150 种精灵的捕捉方法。当然也不是简单的复刻，之后的金银版中的精灵 152-251，在本作新出现的版图橘子群岛上可捕捉到哦。而 251 之后的精灵当然就是和红蓝宝石通信交换而得到啦~

№001 フシギダネ	たねポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 6.9kg
№002 フシギソウ	たねポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 13.0kg
№003 フシギバナ	たねポケモン	たかさ 2.0m	おもさ 100.0kg
№004 ヒトカゲ	とかげポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 8.5kg
№005 リザード	かえんポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 19.0kg
№006 リザードン	かえんポケモン	たかさ 1.7m	おもさ 90.5kg
№007 ゼニガメ	かめのこポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 9.0kg
№008 カメール	かめポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 22.5kg
№009 カメックス	こうらポケモン	たかさ 1.6m	おもさ 85.5kg
№010 キャタピー	いもむしポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 2.9kg
№011 トランセル	さなぎポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 9.9kg
№012 バタフリー	ちょうちょポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 32.0kg
№013 ビードル	けむしポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 3.2kg
№014 コクーン	さなぎポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 10.0kg
№015 スピアー	どくばちポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 29.5kg
№016 ポッポ	ことりポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 1.8kg
№017 ピジョン	とりポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 30.0kg
№018 ピジョット	とりポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 39.5kg
№019 コラッタ	ねずみポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 3.5kg
№020 ラッタ	ねずみポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 18.5kg
№021 オニスズメ	ことりポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 2.0kg
№022 オニドリル	くちばしポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 38.0kg
№023 アーボ	へびポケモン	たかさ 2.0m	おもさ 6.9kg
№024 アーボック	コブラポケモン	たかさ 3.5m	おもさ 65.0kg
№025 ピカチュウ	ねずみポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 6.0kg
№026 ライチュウ	ねずみポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 30.0kg
№027 サンド	ねずみポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 12.0kg
№028 サンドパン	ねずみポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 29.5kg
№029 ニドラン♀	どくばりポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 7.0kg
№030 ニドリーナ	どくばりポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 20.0kg
№031 ニドクイン	ドリルポケモン	たかさ 1.3m	おもさ 60.0kg
№032 ニドラン♂	どくばりポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 9.0kg
№033 ニドリーノ	どくばりポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 19.5kg
№034 ニドキング	ドリルポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 62.0kg
№035 ピッピ	ようせいポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 7.5kg
№036 ピクシー	ようせいポケモン	たかさ 1.3m	おもさ 40.0kg
№037 ロコン	きつねポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 9.9kg
№038 キュウコン	きつねポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 19.9kg
№039 プリン	ふうせんポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 5.5kg
№040 プクリン	ふうせんポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 12.0kg
№041 ズバット	こうもりポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 7.5kg
№042 ゴルバット	こうもりポケモン	たかさ 1.6m	おもさ 55.0kg
№043 ナゾノクサ	ざっそうポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 5.4kg
№044 クサイハナ	ざっそうポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 8.6kg
№045 ラフレシア	フラワーポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 18.6kg
№046 パラス	きのこポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 5.4kg
№047 パラセクト	きのこポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 29.5kg
№048 コンパン	こんちゅうポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 30.0kg
№049 モルフォン	どくがポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 12.5kg
№050 ディグダ	もぐらポケモン	たかさ 0.2m	おもさ 0.8kg
№051 ダグトリオ	もぐらポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 33.3kg
№052 ニャース	ばけねこポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 4.2kg
№053 ペルシアン	シャムネコポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 32.0kg
№054 コダック	あひるポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 19.6kg
№055 ゴルダック	あひるポケモン	たかさ 1.7m	おもさ 76.6kg
№056 マンキー	ぶたざるポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 28.0kg
№057 オコリザル	ぶたざるポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 32.0kg
№058 ガーディ	こいぬポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 19.0kg
№059 ウインディ	でんせつポケモン	たかさ 1.9m	おもさ 155.0kg
№060 ニョロモ	おたまポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 12.4kg
№061 ニョロゾ	おたまポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 20.0kg
№062 ニョロボン	おたまポケモン	たかさ 1.3m	おもさ 54.0kg
№063 ケーシィ	ねんりきポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 19.5kg
№064 ユンゲラー	ねんりきポケモン	たかさ 1.3m	おもさ 56.5kg
№065 フーディン	ねんりきポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 48.0kg
№066 ワンリキー	かいりきポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 19.5kg
№067 ゴーリキー	かいりきポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 70.5kg
№068 カイリキー	かいりきポケモン	たかさ 1.6m	おもさ 130.0kg
№069 マダツボミ	フラワーポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 4.0kg
№070 ウツドン	ハエとりポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 6.4kg
№071 ウツボット	ハエとりポケモン	たかさ 1.7m	おもさ 15.5kg
№072 メノクラゲ	くらげポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 45.5kg
№073 ドククラゲ	くらげポケモン	たかさ 1.6m	おもさ 55.0kg
№074 イシツブテ	がんせきポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 20.0kg
№075 ゴローン	がんせきポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 105.0kg
№076 ゴローニャ	メガトンポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 300.0kg
№077 ポニータ	ひのうまポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 30.0kg
№078 ギャロップ	ひのうまポケモン	たかさ 1.7m	おもさ 95.0kg
№079 ヤドン	まぬけポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 36.0kg
№080 ヤドラン	やどかりポケモン	たかさ 1.6m	おもさ 78.5kg
№081 コイル	じしゃくポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 6.0kg
№082 レアコイル	じしゃくポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 60.0kg
№083 カモネギ	かるがもポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 15.0kg
№084 ドードー	ふたごどりポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 39.2kg
№085 ドードリオ	みつごどりポケモン	たかさ 1.8m	おもさ 85.2kg
№086 パウワウ	あしかポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 90.0kg

No.	なまえ	分類	たかさ	おもさ
№087	ジュゴン	あしかポケモン	1.7m	120.0kg
№088	ベトベター	ヘドロポケモン	0.9m	30.0kg
№089	ベトベトン	ヘドロポケモン	1.2m	30.0kg
№090	シェルダー	2まいがいポケモン	0.3m	4.0kg
№091	パルシェン	2まいがいポケモン	1.5m	132.5kg
№092	ゴース	ガスじょうポケモン	1.3m	0.1kg
№093	ゴースト	ガスじょうポケモン	1.6m	0.1kg
№094	ゲンガー	シャドーポケモン	1.5m	40.5kg
№095	イワーク	いわへびポケモン	8.8m	210.0kg
№096	スリープ	さいみんポケモン	1.0m	32.4kg
№097	スリーパー	さいみんポケモン	1.6m	75.6kg
№098	クラブ	さわがにポケモン	0.4m	6.5kg
№099	キングラー	はさみポケモン	1.3m	60.0kg
№100	ビリリダマ	ボールポケモン	0.5m	10.4kg
№101	マルマイン	ボールポケモン	1.2m	66.6kg
№102	タマタマ	たまごポケモン	0.4m	2.5kg
№103	ナッシー	やしのみポケモン	2.0m	120.0kg
№104	カラカラ	こどくポケモン	0.4m	6.5kg
№105	ガラガラ	ほねずきポケモン	1.0m	45.0kg
№106	サワムラー	キックポケモン	1.5m	49.8kg
№107	エビワラー	パンチポケモン	1.4m	50.2kg
№108	ベロリンガ	なめまわしポケモン	1.2m	65.5kg
№109	ドガース	どくガスポケモン	0.6m	1.0kg
№110	マタドガス	どくガスポケモン	1.2m	9.5kg
№111	サイホーン	とげとげポケモン	1.0m	115.0kg
№112	サイドン	ドリルポケモン	1.9m	120.0kg
№113	ラッキー	たまごポケモン	1.1m	34.6kg
№114	モンジャラ	ツルじょうポケモン	1.0m	35.0kg
№115	ガルーラ	おやこポケモン	2.2m	80.0kg
№116	タッツー	ドラゴンポケモン	0.4m	8.0kg
№117	シードラ	ドラゴンポケモン	1.2m	25.0kg
№118	トサキント	きんぎょポケモン	0.6m	15.0kg
№119	アズマオウ	きんぎょポケモン	1.3m	39.0kg
№120	ヒトデマン	ほしがたポケモン	0.8m	34.5kg
№121	スターミー	なぞのポケモン	1.1m	80.0kg
№122	バリヤード	バリアーポケモン	1.3m	54.5kg
№123	ストライク	かまきりポケモン	1.5m	56.0kg
№124	ルージュラ	ひとがたポケモン	1.4m	40.6kg
№125	エレブー	でんげきポケモン	1.1m	30.0kg
№126	ブーバー	ひふきポケモン	1.3m	44.5kg
№127	カイロス	くわがたポケモン	1.5m	55.0kg
№128	ケンタロス	あばれうしポケモン	1.4m	88.4kg
№129	コイキング	さかなポケモン	0.9m	10.0kg
№130	ギャラドス	きょうあくポケモン	6.5m	235.0kg
№131	ラプラス	のりものポケモン	2.5m	220.0kg
№132	メタモン	へんしんポケモン	0.3m	4.0kg
№133	イーブイ	しんかポケモン	0.3m	6.5kg
№134	シャワーズ	あわはきポケモン	1.0m	29.0kg
№135	サンダース	かみなりポケモン	0.8m	24.5kg
№136	ブースター	ほのおポケモン	0.9m	25.0kg
№137	ポリゴン	バーチャルポケモン	0.8m	36.5kg
№138	オムナイト	うずまきポケモン	0.4m	7.5kg
№139	オムスター	うずまきポケモン	1.0m	35.0kg
№140	カブト	こうらポケモン	0.5m	11.5kg
№141	カブトプス	こうらポケモン	1.3m	40.5kg
№142	プテラ	かせきポケモン	1.8m	59.0kg
№143	カビゴン	いねむりポケモン	2.1m	460.0kg
№144	フリーザー	れいとうポケモン	1.7m	55.4kg
№145	サンダー	でんげきポケモン	1.6m	52.6kg
№146	ファイヤー	かえんポケモン	2.0m	60.0kg
№147	ミニリュウ	ドラゴンポケモン	1.8m	3.3kg
№148	ハクリュー	ドラゴンポケモン	4.0m	16.5kg
№149	カイリュー	ドラゴンポケモン	2.2m	210.0kg
№150	ミュウツー	いでんしポケモン	2.0m	122.0kg
№151	ミュウ	しんしゅポケモン	0.4m	4.0kg
№152	チコリータ	はっぱポケモン	0.9m	6.4kg
№153	ベイリーフ	はっぱポケモン	1.2m	15.8kg
№154	メガニウム	ハーブポケモン	1.8m	100.5kg
№155	ヒノアラシ	ひねずみポケモン	0.5m	7.9kg
№156	マグマラシ	かざんポケモン	0.9m	19.0kg
№157	バクフーン	かざんポケモン	1.7m	79.5kg
№158	ワニノコ	おおあごポケモン	0.6m	9.5kg
№159	アリゲイツ	おおあごポケモン	1.1m	25.0kg
№160	オーダイル	おおあごポケモン	2.3m	88.8kg
№161	オタチ	みはりポケモン	0.8m	6.0kg
№162	オオタチ	どうながポケモン	1.8m	32.5kg
№163	ホーホー	ふくろうポケモン	0.7m	21.2kg
№164	ヨルノズク	ふくろうポケモン	1.6m	40.8kg
№165	レディバ	いつつぼしポケモン	1.0m	10.8kg
№166	レディアン	いつつぼしポケモン	1.4m	35.6kg
№167	イトマル	いとはきポケモン	0.5m	8.5kg
№168	アリアドス	あしながポケモン	1.1m	33.5kg
№169	クロバット	こうもりポケモン	1.8m	75.0kg
№170	チョンチー	あんこうポケモン	0.5m	12.0kg
№171	ランターン	ライトポケモン	1.2m	22.5kg
№172	ピチュー	こねずみポケモン	0.3m	2.0kg
№173	ピィ	ほしがたポケモン	0.3m	3.0kg
№174	ププリン	ふうせんポケモン	0.3m	1.0kg
№175	トゲピー	はりたまポケモン	0.3m	1.5kg
№176	トゲチック	しあわせポケモン	0.6m	3.2kg
№177	ネイティ	ことりポケモン	0.2m	2.0kg
№178	ネイティオ	せいれいポケモン	1.5m	15.0kg
№179	メリープ	わたげポケモン	0.6m	7.8kg
№180	モココ	わたげポケモン	0.8m	13.3kg
№181	デンリュウ	ライトポケモン	1.4m	61.5kg
№182	キレイハナ	フラワーポケモン	0.4m	5.8kg
№183	マリル	みずねずみポケモン	0.4m	8.5kg
№184	マリルリ	みずうさぎポケモン	0.8m	28.5kg
№185	ウソッキー	まねポケモン	1.2m	38.0kg
№186	ニョロトノ	かえるポケモン	1.1m	33.9kg

№187	ハネッコ	わたくさポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 0.5kg
№188	ポポッコ	わたくさポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 1.0kg
№189	ワタッコ	わたくさポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 3.0kg
№190	エイパム	おながポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 11.5kg
№191	ヒマナッツ	たねポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 1.8kg
№192	キマワリ	たいようポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 8.5kg
№193	ヤンヤンマ	うすばねポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 38.0kg
№194	ウパー	みずうおポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 8.5kg
№195	ヌオー	みずうおポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 75.0kg
№196	エーフィ	たいようポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 26.5kg
№197	ブラッキー	げっこうポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 27.0kg
№198	ヤミカラス	くらやみポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 2.1kg
№199	ヤドキング	おうじゃポケモン	たかさ 2.0m	おもさ 79.5kg
№200	ムウマ	よなきポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 1.0kg
№201	アンノーン	シンボルポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 5.0kg
№202	ソーナンス	がまんポケモン	たかさ 1.3m	おもさ 28.5kg
№203	キリンリキ	くびながポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 41.5kg
№204	クヌギダマ	みのむしポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 7.2kg
№205	フォレトス	みのむしポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 125.8kg
№206	ノコッチ	つちへびポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 14.0kg
№207	グライガー	とびさそりポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 64.8kg
№208	ハガネール	てつへびポケモン	たかさ 9.2m	おもさ 400.0kg
№209	ブルー	ようせいポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 7.8kg
№210	グランブル	ようせいポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 48.7kg
№211	ハリーセン	ふうせんポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 3.9kg
№212	ハッサム	はさみポケモン	たかさ 1.8m	おもさ 118.0kg
№213	ツボツボ	はっこうポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 20.5kg
№214	ヘラクロス	1ぽんヅノポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 54.0kg
№215	ニューラ	かぎづめポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 28.0kg
№216	ヒメグマ	こぐまポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 8.8kg
№217	リングマ	とうみんポケモン	たかさ 1.8m	おもさ 125.8kg
№218	マグマッグ	ようがんポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 35.0kg
№219	マグカルゴ	ようがんポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 55.0kg
№220	ウリムー	いのぶたポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 6.5kg
№221	イノムー	いのししポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 55.8kg
№222	サニーゴ	さんごポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 5.0kg
№223	テッポウオ	ふんしゃポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 12.0kg
№224	オクタン	ふんしゃポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 28.5kg
№225	デリバード	はこびやポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 16.0kg
№226	マンタイン	カイトポケモン	たかさ 2.1m	おもさ 220.0kg
№227	エアームド	よろいどりポケモン	たかさ 1.7m	おもさ 50.5kg
№228	デルビル	ダークポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 10.8kg
№229	ヘルガー	ダークポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 35.0kg
№230	キングドラ	ドラゴンポケモン	たかさ 1.8m	おもさ 152.0kg
№231	ゴマゾウ	ながはなポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 33.5kg
№232	ドンファン	よろいポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 120.0kg
№233	ポリゴン2	バーチャルポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 32.5kg
№234	オドシシ	おおツノポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 71.2kg
№235	ドーブル	えかきポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 58.0kg
№236	バルキー	けんかポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 21.0kg
№237	カポエラー	さかだちポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 48.0kg
№238	ムチュール	くちづけポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 6.0kg
№239	エレキッド	でんきポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 23.5kg
№240	ブビィ	ひだねポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 21.4kg
№241	ミルタンク	ちちうしポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 75.5kg
№242	ハピナス	しあわせポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 46.8kg
№243	ライコウ	いかずちポケモン	たかさ 1.9m	おもさ 178.0kg
№244	エンテイ	かざんポケモン	たかさ 2.1m	おもさ 198.0kg
№245	スイクン	オーロラポケモン	たかさ 2.0m	おもさ 187.0kg
№246	ヨーギラス	いわはだポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 72.0kg
№247	サナギラス	だんがんポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 152.0kg
№248	バンギラス	よろいポケモン	たかさ 2.0m	おもさ 202.0kg
№249	ルギア	せんすいポケモン	たかさ 5.2m	おもさ 216.0kg
№250	ホウオウ	にじいろポケモン	たかさ 3.8m	おもさ 199.0kg
№251	セレビィ	ときわたりポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 5.0kg
№252	キモリ	もりトカゲポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 5.0kg
№253	ジュプトル	もりトカゲポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 21.6kg
№254	ジュカイン	みつりんポケモン	たかさ 1.7m	おもさ 52.2kg
№255	アチャモ	ひよこポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 2.5kg
№256	ワカシャモ	わかどりポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 19.5kg
№257	バシャーモ	もうかポケモン	たかさ 1.9m	おもさ 52.0kg
№258	ミズゴロウ	ぬまうおポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 7.6kg
№259	ヌマクロー	ぬまうおポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 28.0kg
№260	ラグラージ	ぬまうおポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 81.9kg
№261	ポチエナ	かみつきポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 13.6kg
№262	グラエナ	かみつきポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 37.0kg
№263	ジグザグマ	まめだぬきポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 17.5kg
№264	マッスグマ	とっしんポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 32.5kg
№265	ケムッソ	いもむしポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 3.6kg
№266	カラサリス	さなぎポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 10.0kg
№267	アゲハント	ちょうちょポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 28.4kg
№268	マユルド	さなぎポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 11.5kg
№269	ドクケイル	どくがポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 31.6kg
№270	ハスボー	うきくさポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 2.6kg
№271	ハスブレロ	ようきポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 32.5kg
№272	ルンパッパ	のうてんきポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 55.0kg
№273	タネボー	どんぐりポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 4.0kg
№274	コノハナ	いじわるポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 28.0kg
№275	ダーテング	よこしまポケモン	たかさ 1.3m	おもさ 59.6kg
№276	スバメ	こツバメポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 2.3kg
№277	オオスバメ	ツバメポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 19.8kg
№278	キャモメ	うみねこポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 9.5kg
№279	ペリッパー	みずどりポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 28.0kg
№280	ラルトス	きもちポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 6.6kg
№281	キルリア	かんじょうポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 20.2kg
№282	サーナイト	ほうようポケモン	たかさ 1.6m	おもさ 48.4kg
№283	アメタマ	あめんぼポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 1.7kg
№284	アメモース	めだまポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 3.6kg
№285	キノココ	きのこポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 4.5kg
№286	キノガッサ	きのこポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 39.2kg

№287 ナマケロ なまけものポケモン たかさ 0.8m おもさ 24.0kg

№288 ヤルキモノ あばれざるポケモン たかさ 1.4m おもさ 46.5kg

№289 ケッキング ものぐさポケモン たかさ 2.0m おもさ 130.5kg

№290 ツチニン したづみポケモン たかさ 0.5m おもさ 5.5kg

№291 テッカニン しのびポケモン たかさ 0.8m おもさ 12.0kg

№292 ヌケニン ぬけがらポケモン たかさ 0.8m おもさ 1.2kg

№293 ゴニョニョ ささやきポケモン たかさ 0.6m おもさ 16.3kg

№294 ドゴーム おおごえポケモン たかさ 1.0m おもさ 40.5kg

№295 バクオング そうおんポケモン たかさ 1.5m おもさ 84.0kg

№296 マクノシタ こんじょうポケモン たかさ 1.0m おもさ 86.4kg

№297 ハリテヤマ つっぱりポケモン たかさ 2.3m おもさ 253.8kg

№298 ルリリ みずたまポケモン たかさ 0.2m おもさ 2.0kg

№299 ノズパス コンパスポケモン たかさ 1.0m おもさ 97.0kg

№300 エネコ こねこポケモン たかさ 0.6m おもさ 11.0kg

№301 エネコロロ おすましポケモン たかさ 1.1m おもさ 32.6kg

№302 ヤミラミ くらやみポケモン たかさ 0.5m おもさ 11.0kg

№303 クチート あざむきポケモン たかさ 0.6m おもさ 11.5kg

№304 ココドラ てつヨロイポケモン たかさ 0.4m おもさ 60.0kg

№305 コドラ てつヨロイポケモン たかさ 0.9m おもさ 120.0kg

№306 ボスゴドラ てつヨロイポケモン たかさ 2.1m おもさ 360.0kg

№307 アサナン めいそうポケモン たかさ 0.6m おもさ 11.2kg

№308 チャーレム めいそうポケモン たかさ 1.3m おもさ 31.5kg

№309 ラクライ いなずまポケモン たかさ 0.6m おもさ 15.2kg

№310 ライボルト ほうでんポケモン たかさ 1.5m おもさ 40.2kg

№311 プラスル おうえんポケモン たかさ 0.4m おもさ 4.2kg

№312 マイナン おうえんポケモン たかさ 0.4m おもさ 4.2kg

№313 バルビート ほたるポケモン たかさ 0.7m おもさ 17.7kg

№314 イルミーゼ ほたるポケモン たかさ 0.6m おもさ 17.7kg

№315 ロゼリア いばらポケモン たかさ 0.3m おもさ 2.0kg

№316 ゴクリン いぶくろポケモン たかさ 0.4m おもさ 10.3kg

№317 マルノーム どくぶくろポケモン たかさ 1.7m おもさ 80.0kg

№318 キバニア どうもうポケモン たかさ 0.8m おもさ 20.8kg

№319 サメハダー きょうぼうポケモン たかさ 1.8m おもさ 88.8kg

№320 ホエルコ たまくじらポケモン たかさ 2.0m おもさ 130.0kg

№321 ホエルオー うきくじらポケモン たかさ 14.5m おもさ 398.0kg

№322 ドンメル どんかんポケモン たかさ 0.7m おもさ 24.0kg

№323 バクーダ ふんかポケモン たかさ 1.9m おもさ 220.0kg

№324 コータス せきたんポケモン たかさ 0.5m おもさ 80.4kg

№325 バネブー とびはねポケモン たかさ 0.7m おもさ 30.6kg

№326 ブーピッグ あやつりポケモン たかさ 0.9m おもさ 71.5kg

№327 パッチール ぶちパンダポケモン たかさ 1.1m おもさ 5.0kg

№328 ナックラー ありじごくポケモン たかさ 0.7m おもさ 15.0kg

№329 ビブラーバ しんどうポケモン たかさ 1.1m おもさ 15.3kg

№330 フライゴン せいれいポケモン たかさ 2.0m おもさ 82.0kg

№331 サボネア サボテンポケモン たかさ 0.4m おもさ 51.3kg

№332 ノクタス カカシぐさポケモン たかさ 1.3m おもさ 77.4kg

№333 チルット わたどりポケモン たかさ 0.4m おもさ 1.2kg

№334 チルタリス ハミングポケモン たかさ 1.1m おもさ 20.6kg

№335 ザングース ネコイタチポケモン たかさ 1.3m おもさ 40.3kg

№336 ハブネーク キバへびポケモン たかさ 2.7m おもさ 52.5kg

№337 ルナトーン いんせきポケモン たかさ 1.0m おもさ 168.0kg

№338 ソルロック いんせきポケモン たかさ 1.2m おもさ 154.0kg

№339 ドジョッチ ひげうおポケモン たかさ 0.4m おもさ 1.9kg

№340 ナマズン ひげうおポケモン たかさ 0.9m おもさ 23.6kg

№341 ヘイガニ ごろつきポケモン たかさ 0.6m おもさ 11.5kg

№342 シザリガー ならずものポケモン たかさ 1.1m おもさ 32.8kg

№343 ヤジロン どぐうポケモン たかさ 0.5m おもさ 21.5kg

№344 ネンドール どぐうポケモン たかさ 1.5m おもさ 108.0kg

№345 リリーラ ウミユリポケモン たかさ 1.0m おもさ 23.8kg

№346 ユレイドル いわつぼポケモン たかさ 1.5m おもさ 60.4kg

№347 アノプス むかしエビポケモン たかさ 0.7m おもさ 12.5kg

№348 アーマルド かっちゅうポケモン たかさ 1.5m おもさ 68.2kg

№349 ヒンバス さかなポケモン たかさ 0.6m おもさ 7.4kg

№350 ミロカロス いつくしみポケモン たかさ 6.2m おもさ 162.0kg

№351 ポワルン てんきポケモン たかさ 0.3m おもさ 0.8kg

№352 カクレオン いろへんげポケモン たかさ 1.0m おもさ 22.0kg

№353 カゲボウズ にんぎょうポケモン たかさ 0.6m おもさ 2.3kg

№354 ジュペッタ ぬいぐるみポケモン たかさ 1.1m おもさ 12.5kg

№355 ヨマワル おむかえポケモン たかさ 0.8m おもさ 15.0kg

№356 サマヨール てまねきポケモン たかさ 1.6m おもさ 30.6kg

№357 トロピウス フルーツポケモン たかさ 2.0m おもさ 100.0kg

№358 チリーン ふうりんポケモン たかさ 0.6m おもさ 1.0kg

№359 アブソル わざわいポケモン たかさ 1.2m おもさ 47.0kg

№360 ソーナノ ほがらかポケモン たかさ 0.6m おもさ 14.0kg

№361 ユキワラシ ゆきかさポケモン たかさ 0.7m おもさ 16.8kg

№362 オニゴーリ がんめんポケモン たかさ 1.5m おもさ 256.5kg

№363 タマザラシ てたたきポケモン たかさ 0.8m おもさ 39.5kg

№364 トドグラー たまま わしポケモン たかさ 1.1m おもさ 87.6kg

№365 トドゼルガ こおりわりポケモン たかさ 1.4m おもさ 150.6kg

№366 パールル 2まいがいポケモン たかさ 0.4m おもさ 52.5kg

№367 ハンテール しんかいポケモン たかさ 1.7m おもさ 27.0kg

№368 サクラビス なんかいポケモン たかさ 1.8m おもさ 22.6kg

№369 ジーランス ちょうじゅポケモン たかさ 1.0m おもさ 23.4kg

№370 ラブカス ランデブーポケモン たかさ 0.6m おもさ 8.7kg

№371 タツベイ いしあたまポケモン たかさ 0.6m おもさ 42.1kg

№372 コモルー にんたいポケモン たかさ 1.1m おもさ 110.5kg

№373 ボーマンダ ドラゴンポケモン たかさ 1.5m おもさ 102.6kg

№374 ダンバル てっきゅうポケモン たかさ 0.6m おもさ 95.2kg

№375 メタング てつツメポケモン たかさ 1.2m おもさ 202.5kg

№376 メタグロス てつあしポケモン たかさ 1.6m おもさ 550.0kg

№377 レジロック いわやまポケモン たかさ 1.7m おもさ 230.0kg

№378 レジアイス ひょうざんポケモン たかさ 1.8m おもさ 175.0kg

№379 レジスチル くろがねポケモン たかさ 1.9m おもさ 205.0kg

№380 ラティアス むげんポケモン たかさ 1.4m おもさ 40.0kg

№381 ラティオス むげんポケモン たかさ 2.0m おもさ 60.0kg

№382 カイオーガ かいていポケモン たかさ 4.5m おもさ 352.0kg

№383 グラードン たいりくポケモン たかさ 3.5m おもさ 950.0kg

№384 レックウザ てんくうポケモン たかさ 7.0m おもさ 206.5kg

№385 ジラーチ ねがいごとポケモン たかさ 0.3m おもさ 1.1kg

№386 デオキシス DNAポケモン たかさ 1.7m おもさ 60.8kg

灵武战记

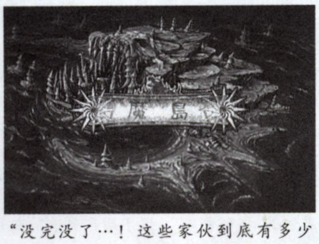
全剧情攻略

ファントム ブレイブ
Phantom Brave

文:绯川 陵彦　责编:星辰

序章

魔岛



“没完没了…！这些家伙到底有多少啊!?”

“这份委托很是奇怪！先撤退吧！”

“老公！阿修(アッシュ)！这边！”

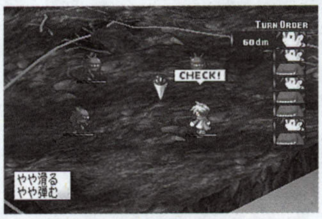
“…被包围了吗。怎么办、阿修(アッシュ)”

“…这样的话、非动手不可了。海兹(ヘイズ),你把嘉丝敏(ジャスミン)带到安全的地方去。这些家伙,由我来解决！讨伐为恶之物！水龙的能力！エカルラート！”

战斗一(基本战斗教程)

1.行动

战斗是按照角色的速度来决定行动顺序的，行动中的角色头上会有“CHECK”字样表示。画面右边的人物头像则是表示角色的行动顺序。



2.移动

移动范围是以角色为中心的一个红色圆圈,角色可以移动到圆圈内的任意位置;移动只能使用左摇杆,不能使用方向键。在第一次移动完之后,在画面右上的地方会显示 dm (移动距离),在 dm 为 0 之前能随意移动。另外,在攻击和魔法等动作之前,任何行动都能按 X 复原。

3.攻击方法

把光标移到敌人身上,按下攻击的指令即可,在敌人重叠的时候,可以按 SELECT 选择目标。在自己的回合,攻击只能进行一次,在移动攻击后一般便是选择行动终了。

战斗要点

教学之后，按照教学方法轻松解决敌人就好

“赢了吗!?”

“不！还没有！”

“这、这是什么东西!?”

“快跑,嘉丝敏(ジャスミン)！阿修(アッシュ)！”

“呃……这里由我来挡着！至少要让你们两个逃掉！”

“你在说什么、阿修(アッシュ)!?”

“危险！散开啊……！这家伙、由我来……!!”

“！”“！”“！”

“呃啊啊啊啊——————!!”

“呃嗯……。玛罗妮(マローネ)、抱歉……。看样子,要活着再见面是不可能的了……。神啊……！再一次就好……！请最后一次借给我力量！奇迹的能力！ジャルトルーズ!!”

…………

“哼……。对面的尸体是你干的好事吧,

黑暗的仆人呦？可笑！让你也成为我复仇的食粮吧！冒渎的能力！ダーク·エボレウス！不够……还不够。为了完成我的复仇,还需要更多的黑暗之力……”

8 年后……

妖怪岛

玛罗妮(**マローネ**)的房间

“玛罗妮(マローネ)”

“什么事、阿修(アッシュ)?”

“那衣服……就算是委托人的孙子,做

事也有分好坏的……”

“………没关系。反正这件衣服已经有点小了。而且我更喜欢这件啊.”

“那个依赖人明明连报酬也没付清,不必有什么顾忌的啊。偶尔也要反击一下,就算是光说回去也好啊……。”

“你在说什么啊？阿修(アッシュ)。”

“不是、但……连那样的小孩子都说玛

罗妮(マローネ)是'恶灵使'也太…。"
"死去的爸爸和妈妈教过我。玛罗妮(マローネ)。你会因为自己的力量而招来人们的嫌恶。但是,不能恨那些人。因为你的力量是为了帮助人们而被神所赐予的啊。帮助他人吧、玛罗妮(マローネ)。要成为一个关心他人的温柔女孩哦。那样的话,一定……"
"……一定会有别人都变得喜欢你的那一天到来。……对吧?"
"是啊。所以,比起报酬,让大家都快乐不是更重要吗?"
"不过,我是没看出来那些人的脸上有高兴的样子呢"
"放心吧、阿修(アッシュ)。就象爸爸妈妈说过的,总会有一天……"

8年前,失去双亲的玛罗妮(**マローネ**)今年已经13岁了。玛罗妮(**マローネ**)遵守父母的教诲,生活在这个岛上。而阿修(**アッシュ**)则是因为玛罗妮(**マローネ**)的父亲海兹(**ヘイズ**)在临死时发挥出的最后能力,成为了非死非生的**ファントム**(灵魂)。

玛罗妮(**マローネ**)看到有好多依赖信件大喜过望,而阿修(**アッシュ**)则抢先上去察看……

果然,绝大部分都是寄给玛罗妮(**マローネ**)的中伤信件,真正的委托信只有一封而已,而善良天真的玛罗妮(**マローネ**)则还是继续相信着阿修(**アッシュ**)那"寄错信"的善意谎言。

依赖的场所是"产石岛"

"这次一定要好好的收取报酬哦。钱存够了的话,就能叫辛娜(シェンナ)小姐把这个租令岛让给我们了。"
"嗯。这样的话,就可以不必像以前那样被赶出门,也不用担心房租的问题了。但是,要拥有自己的岛,路还长着呢。而且,现在要紧的是去产石岛帮助那些遇上麻烦的人们啊。"
"知道的阿,但是玛罗妮(マローネ),因为我们是クローム(承包人)的关系。收钱是天经地义的事情啊,你的父母也是靠着クローム的工作来养育你的啊……"

阿修(**アッシュ**)作为玛罗妮(**マローネ**)的监护人,一直照顾着她。因为这是他那一个人活(?)下来后的使命感所使。但是玛罗妮(**マローネ**)因为从父母身上继承的那种能力而遭到人们的差别待遇。一定要保护玛罗妮(**マローネ**)。这,就是阿修唯一的愿望。

第一章 众行皆拙

迷之灵带来了几个得知玛罗妮(**マローネ**)两人传闻,并想要加入的**ファントム**,好心的玛罗妮(**マローネ**)当然同意了。他们是商人,**ヒーラー**和**ザコ**士兵。

和玛罗妮(マローネ)对话后产生的选项有:

召唤:召唤ファントム和道具,不召唤的话该灵魂就不能投入战斗。不过,召唤的ファントム和道具有最大数的限制,就是画面右下的POP.x/50。

送往灵界:当人物和道具数满了的时候,就有必要将一些一般用不到的人物和道具送往灵界。

角色做成:召唤新的ファントム作成角色,灵验能够增加角色的奖励素质点数。

变更名字:变更角色的名字。

没事:退出菜单

和ヒーラー对话能够进行治疗(战斗后是不能自动恢复HP的),需要钱。

商人:道具买卖。

邮箱:作用是前往大地图

小秘密

岛上有4个隐藏的地方,在上面跳跃可以得到钱。

另外还有3个最高点记录,在图上的地方跳跃即可(图14~16)。奖品是:100块,チェンジブック和ボトルメール。其中チェンジブック的作用是在妖怪岛上拿着可以附体到其他角色身上,而ボトルメール的道具回收率非常之高,一定要有一个。

基本熟悉妖怪岛系统之后,就可以前往大地图上的产石岛了。

第1话 恶灵使

"……喂喂,那个小姑娘就是传闻中的恶灵使吗?怎么和印象中相差那么大。"
"随随便便就把那种人叫来,我们的岛长到底在想些什么啊?"
"有本事的クローム不是还有很多吗……。"
"嘘!会被听到的。"
"……就是以毒攻毒的道理啦。"

原来,岛上来了一群"岛贼",他们不仅霸占了仅有的一点宝石资源,连岛民的食物也一同偷走……

"真是的,连声名远播的白狼骑士团也堕落到这种地步了吗"
"白狼骑士团!?"

听到岛长口中的这个名称,阿修(**アッシュ**)大叫了出来而把周围的人都吓了一大跳;但是,变成**ファントム**的阿修(**アッシュ**),一般除了玛罗妮(**マローネ**)以外是没人能看得到的……

玛罗妮(**マローネ**)打了个哈哈混了过去,而阿修(**アッシュ**)则小声要玛罗妮(**マローネ**)回掉这个委托,因为被称为最强**レイヴン**(佣兵团)的白狼骑士团团长拉法埃尔(**ラファエル**)是在"**イヴォワール**的九支剑"中也排得上号的强者。根本没有胜算,而玛罗妮(**マローネ**)的决定则是不动手,动口来解决纷争……

接下来可以回岛准备一下,然后回到产石岛

战斗二(基本战斗教程)

1.凭依:

从现在开始的战斗都是以玛罗妮(マローネ)为中心展开,所有的ファントム都需要玛罗妮(マローネ)借由战场上的各种东西作为媒介来进行凭依才能加入战斗。根据媒介的不同,凭依出来的人物基本能力也会产生变化。凭依出人物之后,人物状态下的"Remove"所表示的是人物所能活动的回合数,超过回合数后人物将会回到灵魂状态,在这场战斗中不能再次凭依,要好好考虑凭依的时机。同一战场能够出击的角色,包括玛罗妮(マローネ),装备中的道具在内总计16人。

凭依的要点是:"何时、将谁、同什么凭依呢?"所以,在战斗开始前,推荐先要好好观察战场。

2.拿起 & 攻击

地上如果落有武器道具的话,就可以选择"持つ"后攻击,根据武器道具的不同,可以使用的技能也不同,每种技能都有相对应所要消耗的SP,SP不够的话不能使用技能。

想把手上的装备丢掉的话就选择"投げる"并指明所要丢到的地点。"持つ"一回行动中能进行无数次,而"投げる"则只能有一次。攻击后如果空手的话能够拿起东西,而原来手上就有东西的话本回合攻击后就丢不掉了。

在被攻击的时候,有着防御率"GUARD"这个数值的存在,如果成功,就能把敌人的攻击分散,所持的道具将承受部分伤害,并损耗道具的HP。当道具的HP为0时,将被强行解除。

"要将战场上的东西当作装备使用呢?还是用来凭依呢?"——这就是要点所在。

3.プロテクション

プロテクション指的是在战斗中发生的"特殊影响"。适于对象影响的东西能从连接线上发现。如果是不好的影响,那把源头消灭就可以,但如果是对我方有利的影响,那就要好好地用了。

人物头上的蓝色标记上注明了同时受到的プロテクション数量,1的话就是一种效果,2的话就是两种效果。看到这种标记的话,就要尽快查明是何种影响以及影响的源头。

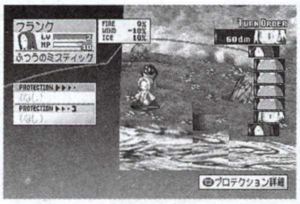
三场教学战斗之后,阿修(**アッシュ**)建议先回妖怪岛休息整备,而后再去完成委托。

枯竭的采掘场

两人遭到了一群史来姆的拦截,但玛罗妮(**マローネ**)还是上前询问"他们"是不是白狼骑士团的人……Faint

战斗要点

由于有 HP 恢复和强化的双重プロテクション，所以战斗非常简单。打到黄色标示的角色就能够在角色制作中选择ミスティッ了。

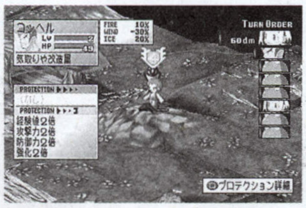


敌方资料：
ふつうのスライム(LV1)×4
ふつうのミスティック(LV2)×1

不毛的先住地

战斗要点

红色的史莱姆拥有的プロテクション是经验值两倍，所以最好放到最后打倒。而打倒



“气取りや改造屋”的话，就能够在角色制作中选择改造屋了。

敌方资料：
ダメスライム(LV1)×1
ふつうのスライム(LV1)×5
气取りや改造屋(LV2)×1

原始的仪式台

在这里，见到了白狼骑士团团长——无限剑拉法埃尔（**ラファエル**），但……怎么看……也是假的……

战斗要点

ワーウルフ会使用史莱姆进行冲刺攻击，只要集中战力逐个将被ワーウルフ拿在手上的史莱姆消灭然后再击倒ワーウルフ就好。
敌方资料：
どんまいスライム(LV1)×9
ワーウルフ(LV3)×1

ワーウルフ得知来人是“恶灵使”玛罗妮（**マローネ**）后便哭喊着逃跑了……而岛长所给的报酬也只有应付的三分之一……面对玛罗妮（**マローネ**）的行礼，也只是在心中恶言相向；比起那些大人，孩子的棒棒糖也许更能让玛罗妮（**マローネ**）感到高兴，只是上面已经站满了土尘……

提醒：第二次进入仪式台战斗，打败オウルナイト和オウルガード后就能在角色做成中作成オウルナイト和オウルガード了。

回到妖怪岛，发现有新的委托到了：

“帮我们把岛夺回来。岛被恐怖的阴影所笼罩，谁也不能靠近。它们是……恶灵！”看样子，委托人是得知玛罗妮（**マローネ**）的传闻才会来要求协助。而约定碰面的地点是——云岛。

第2话 沃尔纳特登场

云岛

云岛，表面上是高级的沙龙。但实际上，却是上层社会的人们用来雇佣**クローム**以及**レイヴン**的秘密场所。

这次的委托人是“风荡岛”的岛长，就如同信上所说的，风荡岛被占据，变成了恶灵的住所。30 年前风荡岛的恶灵动乱被“勇者斯卡莱特（**スカーレット**）”所平息，而如今却没有人能伸出援手了。于是，岛长决定出钱请本领高强的**クローム**出面来解决。

看到可爱的玛罗妮（**マローネ**），岛长不禁想起自己也有个同龄的女儿，但却整日游玩不务正业；最后更是决定如果平安解决问题的话就给玛罗妮（**マローネ**）特别奖金。

回妖怪岛稍作整备之后，前往风荡岛

风荡岛上异常冷清，没有人，也没有恶灵……

“这里的风，不知为何很冷、还有非常寂

寞的感觉……快点把事件解决，好让岛长先生他们回来。那位岛长先生，说了喜欢我呢。呐、阿修(アッシュ)。像那样子说我的人，还是头一个吧？啊~！好开心~！我一定要努力才行！”

“……嗯~是呢。”

阿修（**アッシュ**）能这样回答已经是尽最大努力了…。那个岛长说喜欢玛罗妮（**マローネ**）是因为他还不知道玛罗妮（**マローネ**）被称为恶灵使的关系。看着毫无察觉的玛罗妮（**マローネ**）那天真浪漫的笑容，阿修（**アッシュ**）的心…好痛。

风精的歌声

在山道上两人遇上了一群恶灵，和当年阿修（**アッシュ**）他们遇上的一模

一样！玛罗妮（**マローネ**）还是想靠谈判解决问题……但是，这些低级的使魔根本不可能听进去。

战斗要点

魔导合成师放到最后打倒，以便得到 2 倍的经验和钱。同样打倒魔导合成师的话，就能在角色制作中选择魔导合成师了。
敌方资料：
使い魔(LV2)×4
魔导合成师(LV2)×1

注：魔导合成师的作用是合成道具和**ファントム**，具体会在附录中说明

被诅咒的大釜

两人终于发现了恶灵的来源，一个魔法穴。阿修（**アッシュ**）感到越来越不安，仿佛 8 年前那一幕又重现在面前……

战斗要点

右边有一把剑和一个**エリンギャー**，这家伙有着把所有凭依道具都丢到场外的特性，所以上来就要快速移动到右边并把路上的道具凭依，上前和**エリンギャー**战斗的角色最好不要装备道具，那会被他抢掉然后丢到场外。

敌方资料：
へっぽこ使い魔（LV2）×3
ふつうの使い魔（LV3）×3
しっかり使い魔（LV4）×1
た目**はエリンギャー**（LV5）×1

“那里是永远的黑暗。黄泉的诱惑。地狱的回廊。入者再也无法归来的异界之门。”

黑铠老者剑士又再度出现，使出能力吸收了门，头也不回地离去……

“…不是普通角色啊。”

“……嗯。但是，那个爷爷的眼神…很悲伤…。”

提醒：第二次进入战场，打败オウルセージ后就能在角色作成中作

南风的呼唤

正当玛罗妮两人准备收拾掉最后的恶灵时，一个陌生的声音传来：

“呵。小毛孩……。别惹我笑了。听说有个恶灵使的クローム，没想到竟然是这样的小孩子。”

“……你是谁？”

“同行。不过是里面专门而已。”

“里面?”

“抢夺委托的意思。把那些丧家犬赶跑，将报酬收到自己账下。”

“怎么这样……”

“来吧，让我看看你的能力。不必担心，我也是能力者。传闻中的那个恶灵就让我来收拾了吧。”

“阿修(アッシュ)才不是恶灵呢！”

“哼。是嘛？但其他人可不是这样想的。”

“像你这样的混帐鬣狗也就会乱吠吧”

“哼哼哼。还是挺会说的嘛，妖怪。可能我真的是鬣狗也说不定。不过，这是个弱肉强食的世界，弱小的家伙么别说钱，连活命的资格都没有哦。点燃灵魂的火焰啊！将睡狮唤醒吧！觉醒的能力！サイコ·バーガンディ!! 你们的这个委托，就由我来接手了！”

战斗要点

首先把周围的道具都凭依，消灭附近的敌人，利用灵木的プロテクション应该很轻松。アウトロー的プロテクション效果是经验值3倍，金钱3倍(HP恢复无视了)，最好不要破坏プロテクション的源头杂草……因为他实在也没怎么强。

敌方资料：

ふつうの使い魔(LV3)×3

へっぽこ使い魔(LV2)×6

しっかり使い魔(LV4)×2

アウトロー(LV6)×1

“哈、哈……！因为对方是小孩子就太过留手了吗。呃……算了。因为笑到最后的依然是我。”

“什么？”

“你没事吧？好像很难受的样子。”

“混帐！想把我当笨蛋吗!? 不要关心敌人！”

“敌人……哪有这种事……”

“呃哈……！再会了……！”

“……回去吧、阿修(アッシュ)。岛长先生肯定还在等着呢。”

“嗯，也是。”

“岛长知道岛上已经没有恶灵的话，一定很高兴的吧。好期待呢~”

提醒：第二次进入战场，敌方战士手中的短剑值得抢下。

来到云岛，岛长的样子和之前大不一样。果然，卑鄙的**アウトロー**将玛罗妮（**マローネ**）被称为恶灵使的事情告诉了岛长。

“这位好心的沃尔纳特(ウォルナット)先生把你的事情都告诉我了。我一开始怎么也不相信，但去问了别人，谁都知道你是个恶灵使！”

“…………”

“本来要给你的报酬已经全部给了这位好心的沃尔纳特(ウォルナット)先生了。你这个恶灵使！不要再让我看到你的脸！真是想看看你父母的样子，不过肯定也不会是什么好东西！”

“哼哼哼……所以不是说过了吗？笑到最后的，还是我啊。”

气急的阿修（**アッシュ**）陡然现身，但为了不引起大骚动，还是不能有任何作为……

“……够了，回家吧……阿修(アッシュ)。”

“……明白了。”

“哼哼哼~记好了吧。这世上有像我这样不顾廉耻的家伙生存着的事实。”

那天，玛罗妮哭了……父母死后一直坚强地生活着的玛罗妮，今天却完全止不住涌出眼眶的泪水。

（我…真没用……不……光是没用的话还好。我成了玛罗妮（**マローネ**）的累赘……就是因为我的存在，玛罗妮（**マローネ**）才会被叫做恶灵使……要是我消失的话……海兹（**ヘイズ**）……为什么把我留在这个世上？神啊！为什么会选中我……？）

早晨，玛罗妮（**マローネ**）恢复了精神，但家里却来了一个操着武士话的奇怪客人，名叫加里纳（**キャリナー**）；自称是“稀少怪物权利主张委员会”的会长。

前两天在“富有与自由之岛”上要保护某珍稀怪物的时候被它逃掉了，希望玛罗妮（**マローネ**）去找到并抓住它。而来找玛罗妮（**マローネ**）的原因是因为其他**クローム**都说着工作太傻了。当然……玛罗妮（**マローネ**）最后还是在加里纳（**キャリナー**）的强烈要求下接下了这个委托。

就这样，阿修（**アッシュ**）和玛罗妮（**マローネ**）被加里纳（**キャリナー**）大半强迫地一起准备前往**ウィステアリア**地方的首岛，“富有与自由之岛”。

第三话　和パティ的相遇

来到了富有与自由之岛的玛罗妮（**マローネ**）就像刘姥姥进了大观园，小女孩的样子表露无疑。

“玛罗妮(マローネ)，再这样大惊小怪的话会被当作是乡下人的。”

“啊啦，有什么不好？我们本来就是完完全全的乡下人啊……”

#%#·……#·……

原来，加里纳（**キャリナー**）要保护的稀有怪物是被前两天在这里的马戏团关在观赏小屋的笼子里的，因为加里纳（**キャリナー**）看着它很可怜……就把笼子打开将它放出来了……（汗！）受惊的怪物朝山丘那边跑了，加里纳（**キャリナー**）要求玛罗妮（**マローネ**）找到并保护它。

流水潺潺的草原

在路口就发现了加里纳（**キャリナー**）口中的稀少怪物**パティ**，但是却被

大惊小怪的加里纳（**キャリナー**）吓跑……怪不得他怎么也抓不住，阿修（**アッシュ**）气得现身骂人，玛罗妮（**マローネ**）也要加里纳（**キャリナー**）回到城里等着就好。

战斗要点

首先把周围的道具都凭依，消灭附近的敌人，利用灵木的プロテクション应该很轻松。アウトロー的プロテクション效果是经验值3倍，金钱3倍(HP恢复无视了)，最好不要破坏プロテクション的源头杂草……因为他实在也没这么强。

敌方资料：

ふつうの使い魔(LV3)×3

へっぽこ使い魔(LV2)×6

しっかり使い魔(LV4)×2

アウトロー(LV6)×1

提醒：第二次进入战场，打败オウルキラー后就能在角色作成中作成了。

平静起来的山丘

パティ还是不愿意太过接近玛罗妮（**マローネ**），大概是认为还会被关到

笼子里，而玛罗妮（**マローネ**）则认为加里纳（**キャリナー**）说的“保护起来”是对怪物好的意思……殊不知，这世界上利用她的天真善良而欺瞒她的人实在是太多了……

战斗要点

先打死シャドウ的话就会造成后面四只兔子全体进攻，不如放到最后，那个造成效果的水晶上来就凭依掉好了。

敌方资料：

やせ我慢シャドウ(LV6)×1

新米ウサギリス(LV3)×5

見习いウサギリス(LV2)×2

ふつうのウサギリス(LV4)×1

闪耀的大地

追上了**パティ**，却发现它正在面临一只魔兽的威胁，上去“劝说”的玛罗妮（**マローネ**）在魔兽眼中则成了更美味的食物……

战斗要点

首先凭依出2线角色，把前面的兔子打倒，然后在接近マンティコア的地方召唤出1线角色，集中力量打倒它。另外，把称号师打倒的话，就能在角色作成中作成称号师了。

敌方资料：

ふつうのウサギリス(LV4)×3

新米ウサギリス(LV3)×3

そこそこウサギリス(LV5)×1

役立たずシャドウ(LV6)×3

精锐マンティコア(LV8)×1

ガンバリ称号师(LV7)×1

被救下的**パティ**喜欢上了玛罗妮（**マローネ**），而加里纳（**キャリナー**）所给的报酬却是“像黄金般闪闪发光的荣誉会员证”……而且当会员证被**パティ**

弄不见的时候更是大发雷霆，说出了要杀了**パティ**这种话；随后而来的马戏团团长嘲讽了加里纳（**キャリナー**），加里纳（**キャリナー**）一边还嘴一边逃走了。而**パティ**，最终还是回到了马戏团的笼子里，为了报答团长的救命之恩。玛罗妮感到无地自容。

オウルキラー对**パティ**的侮辱，**パティ**那如同求救的眼神。没有同狮子河马部（**シシカバブ**）老板说任何话是因为这完全是自己不中用。只有这一次。可怜的玛罗妮（**マローネ**）没有要依靠任何东西只是她小小的胸口隐隐作痛。

“请赶快到‘治愈湖’来。萨夫兰(サフラン)”

新到的委托信上只有这一句话而已。这时的玛罗妮（**マローネ**），似乎有什么话要说。

“呐、阿修(アッシュ)……。我这样子继续当クローム到底好吗？”

“哎……？”

"我一直想照着爸爸妈妈教我的，用自己的力量去帮助别人。但是，大家都说我是恶灵使而讨厌我，害怕我。我想…再也不见任何人，在这岛上和阿修（アッシュ）两个人安静地生活…再也不会让别人感到困扰。如果我消失的话……"

阿修（アッシュ）惊呆了……"如果自己消失的话……"，这和阿修（アッシュ）所烦恼的一模一样。

"玛罗妮（マローネ）……"

"……才~~怪。只是想说说看而已。好了，出发去'治愈之湖'吧，肯定有受困的人在等着呢。"

第4话 第一个朋友

两人来到了治愈之湖，却发现那里

已经是黑夜了，更是在入口处遭遇了和上次同样的恶灵！

> **战斗要点**
>
> **无难点，直接冲上去解决所有敌人。**
>
> **敌方资料：**
>
> **ふつうの使い魔（LV5）×4**
>
> **そこそこ使い魔（LV6）×1**

委托人的家

迎接玛罗妮（**マローネ**）是萨夫兰（**サフラン**）和他的妻子。原来，最近这里也开始出现恶灵，而且越来越多，附

近的居民已经全都搬走了；而他们则是因为有一个长年卧病在床的女儿而无法离开；正在萨夫兰（**サフラン**）担心恶灵们下一个的目标会不会是他们家的时候，2楼传来了玻璃破碎和女孩的尖叫声，受惊的卡丝蒂露（**カスティル**）指着窗外说有黑影闪过，玛罗妮（**マローネ**）和阿修（**アッシュ**）闻言即冲了出去，而卡丝蒂露（**カスティル**）好像听到了阿修（**アッシュ**）的声音……

精灵的小路

> **战斗要点**
>
> **提供プロテクション的树一定要尽快弄到手，它的称号是2级的，很有用。**
>
> **敌方资料：**
>
> **ふつうの使い魔（LV5）×4**
>
> **そこそこ使い魔（LV6）×1**

"它们要逃了！"

"站住！不要追!!……比起那些，先回去看看委托人的安全更重要。"

"……嗯、不过……今天的阿修（アッシュ），有点可怕。"

阿修（**アッシュ**）已经发现了，在深处等着自己的，就是八年前夺去他们生命的对手这件事。

一夜过去

"呐呐，阿修（アッシュ）。那孩子说有话要对我们讲。到底是什么事啊？"

"哈？我也不知道啊。"

"我哪里做错了吗？虽说没有干什么惹人生气的事情……"

"啊，请进！"

"那个，是叫我吗？"

"哎哎。想为昨天的事向你道谢。"

"哎？道谢？"

"真的谢谢你。多亏你我才得救。不过，很意外呢。爸爸妈妈说要请クローム来，我一直以为会是那种固执的老爷爷形象……没想到来的会是一位和我一样大的可爱小姑娘呢。咯咯。"

"那、那个……"

"啊，对不起。我真是的，是不是很失礼？"

"不，不是那个意思。只是没想到你会向我道谢。"

"呐。爸爸和妈妈说，你能和幽灵说话啊？那个幽灵现在也在附近吧？"

"哎、算是……。"

"能不能让我看看他？"

"……怎么办、阿修（アッシュ）？"（小声）

"阿修（アッシュ）先生是吧？拜托，让我看看你的样子好不好？"

"…………"

"哇、好厉害……！"

"你……不害怕吗？"

"怕什么？"

"什么什么，阿修（アッシュ）啊。一般大家都会害怕。"

"咯咯。坏幽灵的话当然会害怕啊，但阿修（アッシュ）先生是好幽灵不是吗？所以，不害怕。"

"哈……。"

"我啊，很羡慕你们呢。"

"羡慕？我？"

"是啊，爸爸也和你们说过了，我有病……。因为不能出门，所以我能见到的世界，就只有这窗外的景色和书上的插画而已……。所以，我好羡慕你们这些在外面的世界自由生活的人。而且，你已经自立了，靠自己工作生活，真的好尊敬你呢！"

"尊、尊敬!？"

"爸爸为了帮我治病，把重要的财产全部花在我的医药费上了。过去我们也是非常有名的大家呢。我只会依赖别人，给别人添麻烦。在这样的我看来，你身上简直闪烁着耀眼的光芒呢。"

"怎么会……。"

"呐，能和我做朋友吗？"

"----!!"

"不行？"

没有可能不行啊！

至今能和玛罗妮（**マローネ**）成为朋友的同龄孩子，一个都没有。无论是大人还是小孩，大家都叫玛罗妮（**マローネ**）作恶灵使，并讨厌着她。就算如此，眼前的女孩仍然对玛罗妮（**マローネ**）寄以温柔的言语，还说要和她做朋友。玛罗妮（**マローネ**）的胸膛被喜悦添满，以至于不能马上回答。

"怎么可能不行!! 嗯!! 当然!! 做朋友吧!! 我叫，玛罗妮（マローネ）！"

"太好了！我叫卡丝蒂露（カスティル）。从今天开始，我们就是朋友了哦。"

"啊啊！今天是怎么样的一个好日子啊！

天国的爸爸、妈妈、还有神！大家、大家、谢谢！"

"太好了呢、玛罗妮（マローネ）"

"阿修（アッシュ）！这次我非比平时更加努力100倍不可呢！卡丝蒂露（カスティル）由我来保护！报酬不要了！"

"喂喂、玛罗妮（マローネ）……。真是的，干劲十足了呢……谢谢、卡丝蒂露（カスティル）。玛罗妮（マローネ）高兴成那样的情形，已经很多年没看到过了。"

"怎么会……想道谢的、应该是我才对啊，阿修（アッシュ）先生。"

"无论何时都要和玛罗妮（マローネ）好好做朋友哦。"

"嗯嗯~当然会的。"

血染的古堡

两人来到了从卡丝蒂露（**カスティル**）的父亲处得知的魔物居城。太过兴奋的玛罗妮（**マローネ**）完全忽视了前

面的危险而被阿修（**アッシュ**）所训斥。面对越来越多的魔物，阿修（**アッシュ**）一遍又一遍的发誓绝对不会让玛罗妮（**マローネ**）重蹈自己的覆辙。

> **战斗要点**
>
> **优先干掉ゴースト去掉那讨厌的攻击力-40%，然后再回过头对付杂兵。**
>
> **敌方资料：**
>
> **ふつうの使い魔（LV5）×3**
>
> **そこそこ使い魔（LV6）×2**
>
> **まじめなゴースト（LV8）×1**

恶魔的临终

> **战斗要点**
>
> **第一回抢掉铜剑，第二回抢掉法书。把跟前的灵木除掉就能通过。**
>
> **敌方资料：**
>
> **そこそこ使い魔（LV6）×6**
>
> **ふつうの精灵（LV7）×5**

残酷的宣告

酒吧中，得知沃尔纳特（**ウォルナット**）似乎是有什么特殊目的才不择手段的拼命赚钱。但他现在这样的生存方式太过危险，总有一天……。

> **战斗要点**
>
> **把周围的道具全部凭依，速战速决；敌人的プロテクション都是好用的东西，不用管。**
>
> **敌方资料：**
>
> **そこそこ使い魔（LV6）×6**
>
> **おすすめゴースト（LV8）×2**

悲剧的舞台

到了城的最深处，果然遇上了那只杀死阿修（**アッシュ**）他们的魔物（图47）！当时的恐怖还深深印在阿修（**アッシュ**）的脑中，但誓要保护玛罗妮（**マローネ**）的信念还是让他再一次面对自己的仇敌举起了剑。

> **战斗要点**
>
> 战场中心有一颗一级灵木，用它来凭依阿修（**アッシュ**）冲上去对付暗の化身，其他人则慢慢消灭边上的杂鱼。
>
> 敌方资料：
>
> **そこそこ使い魔**（LV6）×8
>
> **そこそこゴースト**（LV8）×2
>
> **プチボス暗の化身**（LV10）×1

打倒了暗の化身，突然从后面飞来了一个燃烧弹，杀死了最后一只魔物……

"……你们都看到了，打倒魔物的是我，所以，报酬不付了。"

卡丝蒂露（**カスティル**）的父亲走了上来，把家里的情况都说了出来……殊不知，玛罗妮（**マローネ**）本来就不准

备收他的钱……

“没关系！卡丝蒂露（カスティル）是我的朋友！朋友帮助朋友是当然的事情！所以，报酬不要了！……请代我向卡丝蒂露（カスティル）问好！”

玛罗妮（マローネ）说完就飞快地跑了……留下木然的萨夫兰（サフラン），他低下了头。

玛罗妮（マローネ）的话是真心的。从和卡丝蒂露（カスティル）成为朋友的那一刻起，报酬的事情就早已忘得一干二净了。所以，在卡丝蒂露（カスティル）的父亲提起报酬的时候，突然心中莫名异常地难受。为了钱才帮助卡丝蒂露（カスティル）。被那样认为，实在非常悲哀。而且，只要自己还是クローム，清楚这样做是不得已的时候，想放弃的念头就满脑子都是。

“再也不想继续当クローム了！”玛罗妮（マローネ）在心中大喊。

之后过了数日，某天早晨----

“……嗯？是卡丝蒂露（カスティル）寄来的！”

“写着什么？”

“嗯……早先突然得知玛罗妮（マローネ）回去时候，很吃惊。好不容易成了朋友却又马上不见了，感到非常难过。但是，之后从爸爸那里知道了真相。对不起，玛罗妮（マローネ）。都因为父亲……不，都是因为我才让你这么难过。爸爸没有错，这都是为了我。错都在我……在这瓶子里有我最心爱的首饰。如果肯原谅我的话，就请把这首饰当作我们之间永远的友情之证，收下它吧。希望从今以后我们仍然、永远都是朋友……卡丝蒂露（カスティル）。”

“真是太好了呢，玛罗妮（マローネ）。”

“卡丝蒂露（カスティル）她……卡丝蒂露（カスティル）她以后也都会是我的朋友吗？就算是……就算是这样的我也没关系吗……？”

“没错啊。两个人从今以后，永远永远都是朋友哦。所以不要哭了。这种时候就要尽情的高兴才是。”

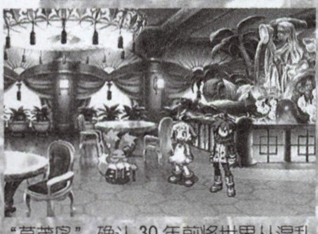
“……嗯！”

就这样，玛罗妮（マローネ）和卡丝蒂露（カスティル）成了真正的朋友。玛罗妮（マローネ）一辈子都不会忘记这一天的吧！

这次的委托主是セレスト（贵族）的莫尔特伯卡马因（モルト伯カーマイン），说是在云岛等着。

第5话 勇者斯卡莱特的肖像

见到了伯爵大人，委托内容是前往



“草茂岛”确认30年前将世界从混乱之源萨卢法（サルファー）手中拯救出来的勇者斯卡莱特（スカーレット）是不是在那里出现的情报。

茂草岛

根据伯爵所给的情报，勇者斯卡莱特（スカーレット）身体上有着像火焰一样的红斑，因为勇者大人的能力是觉醒的能力，而只要使用觉醒的能力的人，身上必定会有火焰状的红斑。而伯爵得到的情报就是在茅草岛上有着拥有同样红斑的人存在。玛罗妮（マローネ）从岛上的原住民初得知那个人叫米洛利（ミロリ），在岛的深处居住，从来不见任何人，也不爱说话。

自然的恩惠

“我觉得一定是位很有型的勇者大人。又强、又好心、又帅……”

以上，玛罗妮（マローネ）的勇者斯卡莱特想象图……而阿修（アッシュ）……则好像有点吃醋了。

战斗要点

しつかりネコサーベル有增加经验，钱，MANA的效果，放到最后打倒就好。

敌方资料：

ふつうのネコサーベル(LV7)×6

しつかりネコサーベル(LV9)×1

安息的被窝

战斗要点

敌人基本是不会行动的，一拥而上快速解决就好。

敌方资料：

下っ端ネコサーベル(LV7)×13

しつかりネコサーベル(LV9)×1

リーダーネコサーベル(LV10)×1

绿之摇篮

战斗要点

如果能力足够，那就直接打，圣岩可以搬回家。要是能力不够，还是先把圣岩破坏掉，解除那防御力7倍的效果为妙。ダンディベヒモス一般来说是打不过的，无视就可以，把ネコサーベル全部消灭就可以了。

敌方资料：

甘えんぼネコサーベル(LV7)×6

しつかりネコサーベル(LV9)×1

气合のネコサーベル(LV11)×4

ダンディベヒモス(LV25)×1

在密林深处，玛罗妮（マローネ）终于找到了带有火焰状红斑的“人”……准确地说是僵尸…。

“那就是……勇者斯卡莱特（スカーレット）大人!？”

“你真的是这么认为的吗，玛罗妮（マローネ）？”

“哦哦哦哦哦哦哦……！人类……吃……要吃……！”

战斗要点

这个地图的地面非常滑，要注意，不过也可以用来长距离移动。僵尸的hp很多，最好集中攻击。坡上先凭依出二线战力，解决杂鱼后再凭依出1线战力解决两个头目。

敌方资料：

ガンバリゾンビ(LV9)×7

一级レディゾンビ(LV12)×1

ゾンビ米洛利(ミロリ)(LV13)×1

虽然玛罗妮（マローネ）带来的不是勇者斯卡莱特（スカーレット），虽然对假情报很失望，但伯爵还是付清了报酬……

“现在这种情况……您多少也该察觉到一点了啊。但是、为什么……为什么您还是不肯出现呢……”

勇者斯卡莱特（スカーレット）。直至现在，他的正体仍然被谜团所包拢着。

第6话 满足的报酬

这次的委托，竟然是来自世界数一数二的大企业バンプー社的！信上说会面地点是地处富有和自由之岛的バンプー社本部。

来到了富有和自由之岛的バンプー社本部。社长布堂（ブータン）是一个能

力主义者，只要有能力，不管什么人他都会给与机会和合理的报酬。

这次的委托是要赶跑在“绿的守人岛”上阻碍バンプー社研究所建造的怪物，听说是相当凶猛的魔兽……

前往“绿的守人岛”

这次委托的报酬非常丰厚，有5万博鲁特之多！如果和以前的储蓄加起来算的话，这次的委托完成之后，就能把妖怪岛买下来了。而玛罗妮（マローネ）则想着以后快乐宁静的隐居生活……这时，魔兽出现了。

天真无邪的欢迎

战斗要点

マンティコア有着强化20%的プロテクション，但是如果之前有锻炼过实力，应该没问题；而且还有着经验2倍，钱2倍的好处。

敌方资料：

ふつうのマンティコア(LV10)×4

つつぱりマンティコア(LV13)×1

战后，两人在地上发现了帽子和手杖，但明显不是刚才的那群魔兽的东西，虽然是从他们身上掉落的。

恶作剧花园

战斗要点

敌人会集中攻击玛罗妮(マローネ)。这点要注意，剩下的就是打倒ばあさん的话就能在角色制作里面制作了。

敌方资料：

气取りやマンティコア(LV11)×2

へつぽこマンティコア(LV11)×1

役立たずワーウルフ(LV11)×1

へつぽこワーウルフ(LV12)×2

气取りやばあさん(LV10)×4

隐秘回廊

战斗要点

基本和上一战一样，注意队伍不要分散(当然是在实力不够强横的情况下)。

敌方资料：

へつぽこフェンリル(LV13)×1

へつぽこフェンリル(LV11)×1

へつぽこマンティコア(LV11)×1

气取りやフェンリル(LV13)×1

ドジっ子フェンリル(LV11)×1

どんまいフェンリル(LV11)×1

へつぽこマンティコア(LV14)×1

どんまいフェンリル(LV11)×1

へつぽこワーウルフ(LV13)×1

甘えんぼワーウルフ(LV12)×1

提醒：在这个地图作战3次的话就能在角色做成中做成フェンリル了

密林深处，真相终于大白。这座岛是パティ们的岛，他们为了保护自己的家园而变成魔兽将来人赶跑……

绿色乐园

战斗要点

好好利用几个有利的プロテクション，优先打倒装备着道具的敌人，然后再用那两块强化50%的石头凭依主力角色消灭头目。

敌方资料：

ドジっ子マンティコア(LV12)×1
ドジっ子フェンリル(LV12)×1
ドジっ子ワーウルフ(LV15)×1
どんまいマンティコア(LV12)×1
プチボスドラゴン(LV16)×1
おちゃめベヒモス(LV12)×1
しっかりフェンリル(LV12)×1
どんまいベヒモス(LV12)×1

パティ们现回了原形，玛罗妮（**マローネ**）用魔法帮它们治好了伤口，随即离开……

玛罗妮（**マローネ**）决定了。不要什么钱，一定要保护这些**パティ**们，从心底这样决定了。

回到**バンプ-**社本部，玛罗妮（**マローネ**）骗布堂（**ブータン**）社长说那岛上是猛龙的巢穴，使布堂（**ブータン**）放弃了在岛上造研究所的念头。当布堂（**ブータン**）提起报酬的时候，玛罗妮（**マローネ**）主动说不需要了……

玛罗妮（**マローネ**）第一次撒谎了。不要5万博鲁特而选择了救下**パティ**们所居住的绿之守人岛。第一次撒谎的感觉绝对不会好受。但是，对自己的决定坚信不已，使得玛罗妮（**マローネ**）并没有失去自己的骄傲。

回到家，阿修（**アッシュ**）一直念叨着那5万博鲁特，但玛罗妮（**マローネ**）想保护**パティ**们的心情，阿修（**アッシュ**）也不是不能理解。

阿修（**アッシュ**）对玛罗妮（**マローネ**）的心情感同身受。因为，想要保护某人的那种感觉，阿修（**アッシュ**）是最为了解的。

数日后

一个大木桶出现在家门口的海滩上；打开后，发现里面有很多水晶宝石和一顶**パティ**的帽子。这一定是**パティ**

们送来的谢礼！玛罗妮（**マローネ**）又做了件非常正确的事情；这样的话……终于能买下这个岛了！

玛罗妮（**マローネ**）道谢了。

对住在那个岛上的**パティ**们。

对住在天国的爸爸妈妈。

以及，对给与自己这特别能力的神~

钱存够了，玛罗妮（**マローネ**）决定去附近最大的邮递瓶工厂所在的“破烂岛”去找辛娜（**シェンナ**）小姐买下现在租借着的妖怪岛。

第7话 虹色之岛

来到了破烂岛。玛罗妮（**マローネ**）

正要向辛娜（**シェンナ**）小姐买下妖怪岛的时候，突然杀出个高尔德隆（**コールドロン**）说他也要买妖怪岛。不过辛

娜（**シェンナ**）小姐两方都不卖，因为那个岛对她来说很特别。不过，也不是完全没有松口的余地，帮她从“魔岛”上抓来“虹色鸟”的话，她就愿意把妖怪岛让出。

高尔德隆（**コールドロン**）答应了条件，而让人意想不到的是，玛罗妮（**マローネ**）也答应了下来。

在场的所有人都惊呆了。像玛罗妮（**マローネ**）这样的孩子去魔岛，几乎就是送死。玛罗妮（**マローネ**）在想什么，他们完全不能理解。

魔岛

沃尔纳特（**ウォルナット**）加入了兽王拳团也来到了魔岛上，他这次的目标，就是捉到虹色鸟后所得到的赏金。玛罗妮（**マローネ**）也来到了岛上，面对兽王拳团团员的嘲笑，阿修（**アッシュ**）现身，玛罗妮（**マローネ**）的能力者身份自然明了，干架开始。

前来送死

战斗要点

敌人的HP很高而且装备精良，一般进行到此的话可能有数人会牺牲，抱着敢死队的信念冲上去群殴，或者用解除装备的技能攻击也是一个方法。

敌方资料：

特级ファイター-(LV16)×1
どんまいファイター-(LV14)×1
万能改造屋(LV17)×1

深入岛内，遇上了被陷阱困住的**アマゾネス**团，从她们的话中得知好像是被沃尔纳特（**ウォルナット**）骗入陷阱的。见到玛罗妮（**マローネ**）过来，认为可能是沃尔纳特（**ウォルナット**）的同伙于是二话不说举械就上……。

战在歧路

战斗要点

地图上不利プロテクション的道具太多，如果够强劲的话当然无视。如果实力不足的话，那就采用引诱和迂回战术了，基本的战斗方法同上一战。

敌方资料：

ふつうのアマゾネス(LV15)×3
下っ端アマゾネス(LV14)×3
アマゾネス团团长(LV20)×1

生死境界线

破烂岛上的三人都有些担心玛罗妮（**マローネ**）的安危，而辛娜（**シェンナ**）则是欲言又止……她和玛罗妮（**マローネ**）有什么关系存在吗？……

回到魔岛，沃尔纳特（**ウォルナット**）又惹上了有一人佣兵团之称的死人使**フォックス**，并把路过的玛罗妮（**マローネ**）说成是他的同伴之后开溜，就这样，玛罗妮（**マローネ**）不明不白地和死人使干上了。

战斗要点

主要问题出在那条鱼上面，建议一开始用二线角色抵挡，玛罗妮（マローネ）走到鱼那边去把鱼丢出去或者消灭掉。接下来的事情就好办多了；二线角色消灭僵尸部队后，凭依出主力一齐打倒死人使。

敌方资料：

どんまいゾンビ(LV14)×5
一般的なゾンビ(LV15)×2
死人使い(LV21)×1

死之婚礼场

遇上了风之翼佣兵团，得知沃尔纳特（**ウォルナット**）又在害人后将责任推到了玛罗妮（**マローネ**）头上，只得再战。阿修已经怒不可遏……

战斗要点

由于大部分道具都被枯魔木加上了速度-30%的效果，懒得去打掉枯魔木的话就走上去在宝箱和武器上凭依吧。

敌方资料：

一级オウルキラー-(LV20)×1
一级オウルガード(LV20)×1
风の翼团团长(LV23)×1
见习いオウルガード(LV14)×3
一级オウルセージ(LV20)×1

人外的安住地

遇到了想不到的大人物，真正的“**イヴォワール**的九支剑”——白狼骑士团团长无限剑拉法埃尔（**ラファエル**）！拉法埃尔（**ラファエル**）相当的随和，看到玛罗妮（**マローネ**）这样的女孩子能到达这里更是惊叹不已，并提出要把虹色鸟让给玛罗妮（**マローネ**），不过代价是赢过他，原因是对玛罗妮（**マローネ**）和阿修（**アッシュ**）产生了兴趣……。

“心若如止水，剑即刃无限！极限的能力！ヘリオロープ！”（图65）

战斗要点

输了也没关系……所以随便吧。不过顺带一提，拉法埃尔（ラファエル）手中的圣剑是可以抢来的，利用速攻的能力和击落武器的技能，还要有一个至少LV30以上的瓶子。

敌方资料：

圣剑士（拉法埃尔（ラファエル））(LV60)×1

打倒了拉法埃尔（**ラファエル**），阿修和玛罗妮（**マローネ**）几乎不相信这是真的。拉法埃尔（**ラファエル**）如约把虹色鸟让给了玛罗妮（**マローネ**），随后便离开了。

正在两人准备回到辛娜（**シェンナ**）小姐那里复命的时候，沃尔纳特（**ウォルナット**）出现了。

沃尔纳特（**ウォルナット**）的目的当然是要强行抢夺虹色鸟，一切，还是为了钱……

“有钱的话就能买下人心！荣耀！甚至生命！那就是现实啊！”

战斗要点

沃尔纳特（ウォルナット）只有一个人的关系，怎么也打得过了。对面的蛋可能的话最好拿到手。

敌方资料：

アウトロー-（ウォルナット）(LV26)×1
铁壁のミミック(LV26)×1

再次打倒了沃尔纳特（ウォルナット），他把钱看得甚至比自己的生命还重要。沃尔纳特（ウォルナット）昏死了过去，玛罗妮（マローネ）竟然上前帮他治疗，还做出了件让阿修（アッシュ）几乎吐血的事情——要把虹色鸟让给沃尔纳特（ウォルナット）！

把拼尽全力，好不容易才得来的红色鸟送人

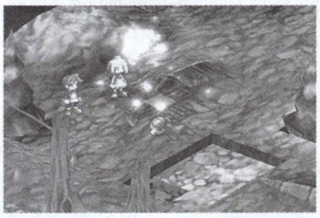
玛罗妮（マローネ）自己也觉得自己是傻瓜。

但是，看着方才沃尔纳特（ウォルナット）那种不顾一切的样子，不知为何抽动了玛罗妮（マローネ）的心。

"真是的，人好也要有个度的啊。到这里来是为了什么啊？"

"我明白。虽然明白……"

正在这时，笼子里的红色鸟突然发出了耀眼的光芒，随即竟消失不见了！



回到破烂岛，玛罗妮（マローネ）把虹色鸟消失不见的实情告诉了辛娜（シエンナ）小姐，而高尔德隆（コールドロン）则根本不相信玛罗妮（マローネ）能打败所有的佣兵团得到虹色鸟，自己去了魔岛察看情况。

辛娜（シエンナ）小姐让玛罗妮（マローネ）把阿修（アッシュ）叫了出来，原来她一早就知道玛罗妮（マローネ）被称作恶灵使的事情了！接着，辛娜（シエンナ）小姐进了办公室，拿出了张纸交给玛罗妮（マローネ）；竟然就是妖怪岛的权利书！

"为、为什么呢！？明明没有抓到虹色鸟啊……。"

"突然改变主意了啊。那个岛送给你了，不要钱。"

"怎么这样！不可以！我明明没有完成约定，而且还不要钱怎么可以！"

"好了好了，拿着吧。别人的好意要听话的接受哦。"

"……是什么让你改变了主意？"

"哦呀？你倒是很小心嘛"

"只是不想看到玛罗妮（マローネ）再受到伤害而已。因为到现在为止，都是因为相信别人而受到伤害，"

"你认为我和那些伤害你们的人是一类吗？"

"…………"

"呵呵，不要摆出那么可怕的脸啊。没什么，只是单纯的改变心意而已。没什么别的意思放心吧。"

"…………"

接着，村崎（ムラサキ）出面打圆场，也要了玛罗妮（マローネ）送来的宝物中的一艘模型船，就当作是岛的代金。

就这样，玛罗妮（マローネ）和阿修（アッシュ）终于得到了他们做梦也想要拥有的真正属于自己的岛。但是，由于太过突然，使得他们还以为是置身梦中。

"你能相信别人，还真是少见啊。把那个岛送人，真的没关系吗？"

"啊啊……是那两个人的话，就有那个资格。"

这时，虹色鸟从窗外飞了进来，变回了原型……

"问题是从今以后哦……。"

"？"

魔岛

高尔德隆（コールドロン）对着他雇用的兽王拳团团长大发雷霆，而一边躺着得正是众人口中的罪魁祸首——沃尔纳特（ウォルナット）。

骂，打，连沃尔纳特（ウォルナット）身上的积蓄也抢走……伤痕累累的沃尔纳特（ウォルナット），又一次倒在了那个酒吧里。

第一章　完

"玛罗妮（マローネ），玛罗妮（マローネ）！"

有了属于自己的岛的玛罗妮（マローネ），忘了工作的事情，正在舒服的睡懒觉。

新的委托送来*，而最近的中伤信也明显少了很多。看来，玛罗妮（マローネ）的努力还是没有白费的。而玛罗妮（マローネ），也决定继续干下去，要用自己的力量帮助更多需要帮助的人。

第二章 更广阔的世界

第8话 モルト伯、大吃一惊

这次的委托信，又是莫尔特（モルト）伯爵送来来的，连续两次接到同一个委托人的委托，这还是第一次呢；也说明莫尔特（モルト）伯爵对玛罗妮（マローネ）能力的肯定吧。

伯爵的领地"雪沼崖之岛"，过去被凶恶的怪物搞得混乱不堪，最后是当时还没有被称为勇者的斯卡莱特（スカーレット）所平息，并把怪物封印在岛上的祠堂中。这之后，伯爵就和勇者斯卡莱特（スカーレット）成了朋友。但是，最近岛上有奇怪的事情发生，伯爵怕是封印被解开了。于是就叫了玛罗妮（マローネ）过来去前去调查。

雪沼崖之岛

岛民给玛罗妮（マローネ）指明了去祠堂的路，但也提醒她最好不要接近那里。最近家畜的情绪很不安稳，晚上还会有奇怪的嚎叫声出现…大家都有不祥的预感。

抗拒人类的冰河

战斗要点

路面非常的滑，要小心。右前方的道具有禁止滑行的作用，凭依出主力角色会让战斗轻松很多。

敌方资料：

冰のエリンギャー(LV20)×1
风のエリンギャー(LV20)×1
盗贼エリンギャー(LV21)×1
高级マーメイド(LV21)×1
おすすめブロブ(LV23)×1
绝好调マーマン(LV21)×1
まじめなマーメイド(LV21)×1
盗贼エリンギャー(LV21)×1

零下的海原

战斗要点

由于敌人相对比较分散，所以问题不大。注意那个宝箱，合成的好东西，可能的话要带回去。

敌方资料：

すごいフエンリル(LV21)×2
冷气のマーメイド(LV25)×2
回复のマーメイド(LV20)×1
すごいリザードマン(LV20)×1
烈风のマーメイド(LV25)×1

魔兽的怨念

战斗要点

三个フエンリル有着攻击防御速度+10%的プロテクション，所以一开始先凭依出二线角色解决掉前半的敌人，之后再用有禁止滑行效果的道具凭依出主力群狼战。

敌方资料：

すごいネコサーベル(LV21)×3
スーパーばあさん(LV30)×1
すごいフエンリル(LV21)×3
エリンギャー(LV21)×3
一级マーマン(LV22)×2
一级マーメイド(LV22)×2

来到了祠堂，发现封印果然已经被破坏了。正当两人准备撤退的时候，破坏封印逃出的怪物突然出现！玛罗妮

（マローネ）被吓得根本迈不开步子，阿修（アッシュ）只得咬牙硬上。

勇者的封印

战斗要点

首先破除给与ゴーレム强化プロテクション的道具，然后再在有利的プロテクション道具上凭依出主力一齐解决它。

敌方资料：

ゴーレム(LV36)×1

好不容易打倒了ゴーレム，阿修（アッシュ）不禁也有点佩服当年独自一人就将它封印的勇者斯卡莱特（スカーレット）。另外为了以防万一，阿修（アッシュ）这次很聪明的从ゴーレム身上取下了一点证明……

回到云岛，果然在玛罗妮（マローネ）说已经打倒了怪物之后，伯爵……

"哈哈哈。我也真是年纪大了，耳朵有点不好使了的样子。刚才好像听到'已经打倒了'这样的话了。"

"没错啊，是这样子说了。"

"！不可能！那个怪物可是连勇者斯卡莱特（スカーレット）也只能将其封印的可怕怪物啊！？像那种怪物却被你这样的小孩子打倒了，谁会相信啊！？"

"……果然……还是不肯相信吗。"

"请等一下，莫尔特（モルト）伯爵。"

"！是、是谁！？…………！！"

"我是阿修（アッシュ），基本上是玛罗妮（マローネ）的监护人"

"……你不是人吗？"

"嗯。由于某种缘故而继续留在了这个世上。莫尔特（モルト）伯爵，玛罗妮（マローネ）说的是实话。请看看这个。"

"这是……牙齿吧？"

"没错。是那个怪物的牙齿。如果这样还不相信的话，那请用自己的眼睛去证实吧。"

"……不，我相信你们了。怀疑你们我感到很抱歉。你真的是一位和年龄不符的优秀クローム呢。不仅礼仪良好，而且也非常可靠。可以看出你的父母把你教育的非常出色。"

"谢、谢谢，伯爵大人。我非常非常高兴您能相信我！"

"这是你的报酬，"（1万博鲁特）

"哇！这么……多……！"

"为了感谢你，以及对刚才怀疑你表示歉意。能收下吧？"

"……是。非常感谢，伯爵大人。"

"话说回来，以这个年纪来说真的是很不得了啊。简直就像是勇者大人再临一样。"

"哪有……。您太夸奖我了，伯爵大人。"

"哈哈哈哈。大概吧。不过你也同样地帮了我啊。真的很感谢你，玛罗妮(マローネ)。从那时起已经有……30 年了吧~~

当时的イヴォワール非常的混乱。恐怖的象征·サルファー来袭的征兆在世界各地不断出现。萨卢法(サルファー)在过去曾经数次出现，将イヴォワール世界导向毁灭。30 年前的那个时候，所有

人都已经放弃了。那时，勇者スカーレット大人出现了。勇者大人为了防止萨卢法(サルファー)来袭而不断作战，随后更是击退了サルファー。从那以后，勇者大人就失去了踪迹。虽然有着说法是他与萨卢法(サルファー)同归于尽，但我还是相信勇者大人仍然活着。"

"如果……能找到勇者大人的话那就太好了呢。"

"谢谢。如果有新的情报入手的话，还会拜托你们调查的哦。"

"是，包在我身上。"

"也拜托你了哦，阿修(アッシュ)。"

"是，是。莫尔特(モルト)伯爵。"

无论是阿修（**アッシュ**）还是玛罗妮（**マローネ**）都开始喜欢起这位温柔的老绅士来了。觉得他既公正又威严，是出色的人。而且，能得到那样出色的莫尔特（**モルト**）伯爵的信赖，更是比什么都高兴。

回到岛上，却发现马戏团的团长狮子河马部（**シシカバブ**）正等着玛罗妮

（**マローネ**），说是之前的那个**パティ**又逃走了，还把团长最重要的东西藏了起来。所以希望玛罗妮（**マローネ**）允许他们进屋找找。还没等玛罗妮（**マローネ**）同意，他们就进了屋，不过很快就无功而返。接着，团长对玛罗妮（**マローネ**）说希望她帮忙找到**パティ**和被它藏起来的那张相片，接着就离开了岛……。

团长他们刚走，家里就传来了一声巨响，两人前去一看，正是**パティ**躲在厨房的角落里发抖。玛罗妮（**マローネ**）问它有没有拿照片，**パティ**却表示不知道。最后，两人决定把**パティ**暂时留在家里……

第 9 话 两个人的九支剑

这次的委托信是来自偏远岛屿"砂谷岛"的，而信上说拉法埃尔（**ラファエル**）竟然在那里当岛贼！两人当然不相信，决定马上前去察看……

来到了砂谷岛，见到本人后，岛长

还是有点不相信玛罗妮（**マローネ**）的能力；而玛罗妮（**マローネ**）则说出了"只要不是真的拉法埃尔（**ラファエル**），就一定没问题的"这种自信满满的话，令阿修（**アッシュ**）感到些许欣慰，但也同时提醒她不要太过轻敌。

否定之地

战斗要点

由于敌人有 HP 恢复 20%的プロテクション，所以集中攻击一只会比较好。

敌方资料：

一级スライム(LV22)×4

上等シャドウ(LV27)×2

上等ミミック(LV28)×1

すごいブロブ(LV29)×1

被考验的意志

战斗要点

没什么好说的，给与强化 10%プロテクション的岩石尽可能不要破坏，因为同时还有经验 2 倍。

敌方资料：

上等ミミック(LV 27)×2

上等シャドウ(LV 27)×2

上等スライム(LV 23)×3

すごいブロブ(LV 29)×2

深入沙漠，冒充拉法埃尔（**ラファエル**）的果然还是和上次同样的家伙，不过这次给人的感觉完全变了。他给人的威压感，同杀死阿修（**アッシュ**）的那只魔物一模一样……

流浪的尽头

战斗要点

首先要注意这场战斗和下一场是连续的，不能恢复；所以要小心 SP 的消耗。如果等级和敌人差不多的话，此战有可能出现伤亡，需要准备能够使用复活魔法的角色。首先用二线角色消灭シャドウ，然后再用石头能防御较高的道具凭依出主力决战。

敌方资料：

ワーウルフ(拉法埃尔(ラファエル)？)(LV 36)×1

上等シャドウ(LV 27)×3

高级スライム(LV 30)×3

无论怎么打倒，拉法埃尔（**ラファエル**）（自称）总能不断地爬起来，并不断的大叫自己就是无限剑拉法埃尔（**ラファエル**）。正在这时，真正的拉法埃尔（**ラファエル**）竟然出现了！从他

口中得知，眼前的这只人狼似乎被萨卢法（**サルファー**）支配了！难道**サルファー**又要在**イヴォワール**出现了吗？拉法埃尔（**ラファエル**）决定和玛罗妮两人共同战斗，打倒眼前已堕入魔道的人狼。

流浪的尽头（续）

战斗要点

位于战场三个角落的炙热のサボテン给ワーウルフ提供了无敌的プロテクション。要尽可能快地破坏它们。拉法埃尔(ラファエル)很强，如果想要经验值得话就必须自己打倒 55 级的ワーウルフ，利用它总会盯着最弱的角色这个特性来引诱作战吧。

敌方资料：

ワーウルフ(LV 55)×1

人狼再次爬起，正当三人准备继续战斗的时候，之前出遇见过的那位黑铠老者剑士又再度出现，使出冒渎的能力吸收了人狼体内的黑暗力量。

原来这位老者竟是**イヴォワール**的九支剑之首——大剑士，光辉圣剑斯普劳特（**スプラウト**）！可是，过去的光辉圣剑现已蒙上了暗云。为了向萨卢法（**サルファー**）复仇，斯普劳特（**スプラウト**）不惜堕入魔道……

大剑士斯普劳特（**スプラウト**），是个很可怕的人。

但是，玛罗妮（**マローネ**）看着他，不知为何，心好痛。

回到岛长处，这个小人竟然以不是真正的拉法埃尔（**ラファエル**）为由不肯付报酬，还诬陷玛罗妮（**マローネ**）和岛贼是一伙的。正在这时，村子里又响起了惊呼声，说是"拉法埃尔（**ラファエル**）"又来了。呵呵……看来拉法埃尔（**ラファエル**）是个比想象中更好的人呢……

"……这次我会付报酬的！一定会付的!! 所以……请你…！"

"……对不起。我不接受。再见。"

"怎么这样……"

玛罗妮（**マローネ**）第一次拒绝了委托。虽然有一点是不想让拉法埃尔（**ラファエル**）先生的好意白费，但玛罗妮（**マローネ**）这回是真的生气了。不过，玛罗妮（**マローネ**）在使了坏心眼后就马上反省，在心中向那个岛长道歉了。

回到家，发现**パティ**拿出了卡丝蒂露（**カステイル**）送给玛罗妮（**マローネ**）的项链！接着是用魔法把项链不知放到哪里去了……

第 10 话 恶作剧的パティ

卡丝蒂露（**カステイル**）寄来了信，信中提到由于最近药价的飞升使得双亲要拼命工作才能买的起。对这样只会拖累人的自己，卡丝蒂露（**カステイル**）真的是非常难过，甚至想自己要是消失就好了……

玛罗妮（**マローネ**）很担心，但是自己买药给卡丝蒂露（**カステイル**）她也不会高兴，甚至会更加自暴自弃。最后玛罗妮（**マローネ**）想出了个好办法，带着**パティ**去看望卡丝蒂露（**カステイル**），让**パティ**陪着她。

治愈之湖

来到了卡丝蒂露（**カステイル**）的家，玛罗妮（**マローネ**）把项链丢失的事情老老实实地告诉了**カステイル**，而卡丝蒂露（**カステイル**）却完全没有生气，她说这只是**パティ**的小小恶作剧而已，一定会还给她的；而且也答应照顾**パティ**，这使得卡丝蒂露（**カステイル**）很高兴，觉得她也有能出力的地方。另外，卡丝蒂露（**カステイル**）还提到她有个叫菲迪耶德（**フェデイッド**）的哥哥，在她小时候早就离开家了……

回到妖怪岛，又有新的委托信送来了。这次的地方更加远，在**ヴァーミリオン**地方的"猛火岛"；而委托人……竟然是高尔德隆（**コールドロン**）！

猛火岛

高尔德隆（コールドロン）一见到玛罗妮（マローネ）就大拍马屁，什么强啊，勇敢啊，可爱啊……听得阿修（アッシュ）汗毛直竖……（真正的原因还不是因为クローム比レイヴン便宜，还有不排除着鲨人是罗莉控的可能性）。原来事情是这样的，这个猛火岛是コールドロン所有，但是最近来了个男人自称是什么稀有怪物权利主张委员会的（没错……就是他……），搞得高尔德隆（コールドロン）很头痛；他要玛罗妮（マローネ）找到那个男人并把他赶走。从来没见过这种奉承阵仗的玛罗妮（マローネ）拍拍胸脯爽快地答应了。

果然是只会嘴巴说的加里纳（キャリナー），见玛罗妮（マローネ）不肯放过他，马上就让他要"保护"的怪物们站出来战斗……

黑炎

战斗要点

没有要特别注意的地方，小心别阴沟翻船就是了。

敌方资料：

どんまいドラゴン(LV 34)×1
ふつうのフェンリル(LV 30)×2
おすすめフェンリル(LV 28)×2
ふつうのドラゴン(LV 35)×1

连怪物们也受不了加里纳（キャリナー）这样的"保护"，开始掉头攻击加里纳（キャリナー），加里纳（キャリナー）大叫着逃跑了……不过，听到加里纳（キャリナー）从远处传来呼救声，心软的玛罗妮（マローネ）还是决定去帮他一下。

狂乱凶猛的暴君

战斗要点

需要配有回复角色，先攻击经验钱 MANA 都 2 倍的敌人。ゴーレム比较强，所以要注意留着主力角色最后上。

敌方资料：

ベテランリザードマン(LV 32)×1
一般的なリザードマン(LV 30)×1
高级ゴーレム(LV 34)×1
ダンディマンティコア(LV 32)×1
おすすめケルベロス(LV 30)×1
一般的なケルベロス(LV 30)×1

奏响死亡的山丘

战斗要点

首先集中攻击有プロテクション的敌人，而且回复的角色也必不可少。最后的ドラゴン由主力一齐解决。

敌方资料：

おすすめフェンリル(LV 31)×2
ふつうのケルベロス(LV 29)×2
ふつうのゴースト(LV 30)×2
まじめなドラゴン(LV 35)×1

追上了加里纳（キャリナー），却发现他被狂怒的怪物们包围……

火之国

战斗要点

敌人互相给与プロテクション，按照顺序各个击破就好，利用防御+50%的道具凭依会很轻松。

敌方资料：

优秀なドラゴン(LV 36)×1
おじゃまゴースト(LV 32)×3
上等デスコーギー(LV 36)×1
极上フェンリル(LV 36)×1
甘えんぼゴースト(LV 32)×2

怪物们的怒火还是不能平息，玛罗妮（マローネ）见状，大胆地走了上去，想要说服怪物们但却被咬伤……

玛罗妮（マローネ）给受伤的怪物涂了药。说不定，那时的玛罗妮（マローネ）把这些为了守护自己生活的怪物们和自己的影子重叠了也说不定。怪物们都离开了……似乎是原谅了玛罗妮（マローネ）他们……

回到了高尔德隆（コールドロン）处，高尔德隆（コールドロン）很高兴地给了玛罗妮（マローネ）报酬……竟然有2万博鲁特之多！玛罗妮（マローネ）

当真被吓坏了，而高尔德隆（コールドロン）则说是从心底里喜欢玛罗妮（マローネ）这个小姑娘（果然是个罗莉控XD），而阿修（アッシュ）也告诉玛罗妮（マローネ）这是表示高尔德隆（コールドロン）对她的认可。

"那个……高尔德隆（コールドロン）先生…，虽然有些唐突，但我还是有件事想要拜托你……"

玛罗妮（マローネ）把在猛火岛上居住的怪物的事情告诉了高尔德隆（コールドロン）。无论如何，请让他们安心的生活。玛罗妮（マローネ）拼尽全力地请求着。

"……好的，明白了。既然小玛罗妮（マローネ）都这么说了，那就把岛的一部分划为保护区怎么样？"

"真的吗！？"

"男子汉高尔德隆（コールドロン）从来就是说一不二的呦。"

"谢谢你！高尔德隆（コールドロン）叔叔！"玛罗妮（マローネ）扑了上去（阿修（アッシュ）被吓到了XD）

"叔、叔叔？你叫我叔叔吗？"

"哇哈哈哈哈！多谢啦，小玛罗妮（マローネ）。你可真是个好娃儿啊。"

同时，在卡丝蒂露（カスティル）的房间，她正在想办法和パティ交流，最后想出了手语的办法…。有了パティ，卡丝蒂露（カスティル）真的精神了不少呢。

酒吧，沃尔纳特（ウォルナット）最近的情况很不好，都是因为他惹火了"吃岛的コールドロン"，据说高尔德隆（コールドロン）在这一带很吃得开，所以无论怎样沃尔纳特（ウォルナット）都赚不到什么钱；而之前的积蓄，也已被全部抢走了……

"玛罗妮（マローネ）……！如果不是那个小女孩妨碍我的话……！"

妖怪岛

一个木桶出漂到了岸边，打开，一个パティ钻了出来，它拉着玛罗妮（マローネ），一付很着急的样子……

阿修（アッシュ）和玛罗妮（マローネ）想起了在パティ它们居住的"绿之守人岛"发生的事情。绿之守人岛是バンプ-社本部社长布堂（ブータン）预定要建造研究所的地方。两人从パティ那拼命想要表达什么行动中感到了强烈的不安，赶忙动身前往绿的守人岛。

PS：这次的新闻很有意思，说高尔德隆（コールドロン）成立了"玛罗妮（マローネ）迷俱乐部"，并且自己担任会长……

第11话 拯救乐园

来到了岛上，果然布堂（ブータン）雇了レイヴン来到了岛上，并发现根本没有什么龙。玛罗妮（マローネ）坚持要保护パティ，和布堂（ブータン）雇佣的レイヴン打开了。

天真无邪的欢迎

战斗要点

首先要破坏掉中间那个"禁止持物"的宝箱。

敌方资料：

一般ファイター(LV 30)×4
特级ファイター(LV 35)×1
万能改造屋(LV 35)×1

玛罗妮（マローネ）只想要保护パティ们，尽管在这是别人的岛上乱来。

"是对是错谁都不知道，只要按照自己所坚信的道路走下去就好！"在玛罗妮（マローネ）迷茫的时候，阿修（アッシュ）总是能温柔的包容她，并为她指明正确的方向……

原来被请来的レイヴン是老相识兽王拳团。他们认出玛罗妮（マローネ）的身份后吓得腿都发软了……但还是的硬着头皮上。

恶作剧花园

战斗要点

利用速度+50%的道具凭依出主力角色，灵活运用范围攻击技能，注意不要让敌人围攻。

敌方资料：

一级ファイター(LV 31)×8
特级ファイター(LV 35)×1
万能改造屋(LV 35)×1

隐秘回廊

战斗要点

围着パティ的敌人都受到パティ的 2 倍经验效果的影响，最好尽快打倒围在パティ周围的敌人。

敌方资料：

ふつうのファイター(LV 31)×4
ダメファイター(LV 32)×1
万能改造屋(LV 35)×1
特技ファイター(LV 35)×1
大失败ファイター(LV 32)×1
ふつうのパティ(中立)(LV 26)×2

终于遇上了兽王拳团的团长——豪腕之铜锣部（ドラブ），在阿修（アッシュ）的提醒下，战斗开始。

绿色乐园

战斗要点

在玛罗妮（マローネ）周围用防御+50%的道具凭依出二线角色，然后再上前用攻击+50%的道具凭依出主力，慢慢向团长处推进，同时再凭依出新的主力角色，围攻解决战斗。

敌方资料：

下っ端ファイター(LV 32)×2
炎のファイター(LV 32)×1
兽王拳团团长(LV 40)×1
一级ファイター(LV 32)×2
见习い改造屋(LV 32)×2
特技ファイター(LV 35)×1
风のファイター(LV 32)×1
万能改造屋(LV 35)×1

看到连团长也被打倒，布堂（**ブータン**）也只能吼叫着暂时离开……

就这样，绿之守人岛总算是被守住了而玛罗妮（**マローネ**）也体会到了迄今为止最大的达成感和充实感。

卡丝蒂露（**カステイル**）的父亲寄来了紧急信件，说是要玛罗妮（**マローネ**）马上来“治愈之湖岛”，看样子好像是卡丝蒂露（**カステイル**）出了什么事情了，心急如焚的玛罗妮（**マローネ**）和阿修（**アッシュ**）即刻动身……。

第12话 为了卡丝蒂露

卡丝蒂露（**カステイル**）竟然被魔物抓到城堡里去了！为什么会发生这样的事情呢……

而另一边，得知这个委托的沃尔纳特（**ウォルナット**），在听到被抓去的是**カステイル**时，紧张地连酒都打翻了……这到底是……

血染的古堡

阿修（**アッシュ**）不想的预感越来越强烈，但是不断涌上的恶灵不让她有多余的时间思考。

战斗要点

没有特别要注意的地方，敌人也不是很强。

敌方资料：

上等使い魔(LV32)×6

一级ケルベロス(LV38)×1

一级ベヒモス(LV38)×1

恶魔的临终

被困在城堡内的卡丝蒂露（**カステイル**），坚信玛罗妮（**マローネ**）和阿修（**アッシュ**）一定会来救她。同玛罗妮（**マローネ**）的交往，让这个软弱女孩子也学会了坚强。（图89）

而城内，阿修（**アッシュ**）显得焦躁不安，他觉得自己是在害怕，害怕那个曾经杀死过他的家伙。而玛罗妮（**マローネ**），这次则扮演了让阿修（**アッシュ**）恢复常态的角色。

战斗要点

兵分三路，主力中间，二线两边。

敌方资料：

一级ベヒモス(LV38)×1

上等使い魔(LV32)×6

绝好调使い魔(LV41)×1

一级ケルベロス(LV38)×1

残忍的复古

半路上，竟然遇到了沃尔纳特（**ウォルナット**）！而他好像不是来抢委托的。当他听到玛罗妮（**マローネ**）是为了朋友而这么拼命的时候，内心深处似乎有什么东西动摇了……魔物袭来，三人决定一时休战，共同战斗。

战斗要点

只要注意不要让敌人拿到武器就好了，在强力的道具上凭依吧。

敌方资料：

绝好调使い魔(LV41)×2

上等使い魔(LV33)×5

天才使い魔(LV44)×1

アウトロー-(沃尔纳特(ウォルナット)/中立)(LV30)×1

战后，沃尔纳特（**ウォルナット**）由于过多地使用了能力而气力不支，在大声叫玛罗妮（**マローネ**）继续去救朋友之后，咳血倒地，叫着卡丝蒂露（**カステイル**）的名字昏死了过去……

“知道吗知道吗？萨夫兰先生家的那两个孩子，其实是孤儿呢。”

“耶~！耶~！是捡来的孩子菲迪耶德啊！”

“是你吧，菲迪耶德！又是你偷的吧！啊！？”

“我家可爱的孩子被你那个暴力儿子打得重伤了！这个礼你准备怎么赔！？”

“闭嘴！闭嘴！闭嘴！无论什么事都怪到我头上！老爹和老娘反正都是没有血缘关系的外人！从心底里把我当作碍事的家伙！！”

“哥哥……。”

“卡丝蒂露。哥哥要离开这个家。你不被大家讨厌，身体也不好，留在这里吧。要把这个项链当作是哥哥好好珍惜哦……再见了！”

“很遗憾，如果不付钱的话，只能向萨夫兰先生请求正当的医药费了。”

“等等，医生！下星期就会有大宗的委托到手了！到时候一定付钱给你！一定！”

“上星期我也听过同样的话了哦？虽然我也很同情那个小姑娘，但不付清医药费的话……”

“卡、卡丝蒂露……”

悲剧的舞台

终于见到了卡丝蒂露（**カステイル**），可是随后，那个杀死阿修（**アッシュ**）的巨大魔物就出现了。

战斗要点

只要注意不要让敌人拿到武器就好了，在强力的道具上凭依吧。

敌方资料：

强化暗の化身(LV45)×1

绝好调使い魔(LV38)×3

一级ケルベロス(LV36)×1

上等使い魔(LV35)×4

伟大なる使い魔(LV38)×3

卡丝蒂露（**カステイル**）得救了，开心的和玛罗妮（**マローネ**）抱作一团。随后而来的沃尔纳特（**ウォルナット**），则无奈的笑着……诅咒着神明，诅咒着那所谓的因果律；似乎这一切的起因，都是因为玛罗妮（**マローネ**）的存在？

破烂岛

辛娜（**シエンナ**）小姐通过虹色鸟知道了一切，而变成虹色鸟的那个“东西”似乎也对玛罗妮（**マローネ**）很有好感，和辛娜（**シエンナ**）小姐一样。这时，辛娜（**シエンナ**）小姐的办公室来了客人——无限剑拉法埃尔（**ラファエル**）……

第二章　完

玛罗妮（**マローネ**）回掉了萨夫兰（**サフラン**）先生的报酬，因为帮助朋友是当然的事情。而**カステイル**也终于能通过手语和**パティ**沟通了，项链重又回到了玛罗妮（**マローネ**）的手上。原来，**パティ**有着把重要的东西“藏”起来的习性，藏在连他们自己也不是很清楚的“其他空间”里面。虽然大多是藏自己的食物，但有时也会把亲近的人的重要东西好心地藏起来。接着，玛罗妮（**マローネ**）又拜托卡丝蒂露（**カステイル**）叫**パティ**把狮子河马部（**シシカバブ**）团长的照片拿了出来，看到团长把和自己兄弟的合照视作最重要的东西……他说不定也是个好人呢……

第三章 萨卢法的阴影

来到了富有和自由之岛，将照片还给了狮子河马部（**シシカバブ**）团长。高兴至极的团长给了玛罗妮（**マローネ**）丰厚的报酬（不过问起他那在照片上的兄弟时，他似乎对自己的哥哥很有意见。），同时也答应把**パティ**交给玛罗妮（**マローネ**），并要她好好照顾**パティ**。

回到卡丝蒂露（**カステイル**）的家，玛罗妮（**マローネ**）把团长给的报酬全部交给了卡丝蒂露（**カステイル**）。

“……谢谢。多亏了你们，我才能初次感到为别人做了什么的感觉。一点……真的有一点，对自己有些自信了。”

“是吧。还有一件事哦。委托人把パティ也交给我了呢。”

“哇，好高兴！像这样子高兴的事情一下子这么多，真的有点吓人呢！”

“……太好了呢！”

“嗯……真的、太好了！”

卡丝蒂露（**カステイル**）没事真是太好了！卡丝蒂露（**カステイル**）变的精神了真是太好了！！两人从心底这么认为。

第13话 堕落的圣剑

正当两人要回家的时候，突然发现风荡岛上产生了异像！担心岛上居民的玛罗妮（**マローネ**）急忙赶了过去，似乎忘了这里的岛长曾经伤透了她的心……

风荡岛

天空一片乌黑，空气也浑浊不堪。

“30年前的恶梦重现了！”

“呜哇！萨卢法(サルファー)要来了！勇者大人请来救救我们啊~！”

风精的歌声

岛上风无比阴冷，就连没有任何感觉的阿修（**アッシュ**）也觉得寒气阵阵。突然，一群亚人出现在了两人面前，二话不说便恶狠狠地扑了上来……

战斗要点

敌人的等级很高，由于有着分别弱化的プロテクション，所以逐个击破的话会让剩下的越来越强。建议同时用必杀或魔法削减HP，然后一气消灭。

敌方资料：

プチボスワーウルフ(LV60)×2

プチボスリザードマン(LV60)×1

ふつうのワーウルフ(LV48)×2

ふつうのリザードマン(LV48)×1

被诅咒的大釜

上次明明已经被斯普劳特（**スプラウト**）吸收掉的异界之门竟然重又出现了！一边的岛长用颤抖的声音念叨着萨卢法（**サルファー**）将要重现人间，而从

异界之门中出现的，正是那些阿修（アッシュ）无比熟悉的魔物！难道，它们就是萨卢法（サルファー）的……!?

战斗要点

ブロブ提供了红色禁止进入的プロテクション。建议在打倒本区内的其他敌人再达到ブロブ，然后凭依出主力消灭剩下的。

敌方资料：

ガンバリ使い魔(LV45)×5

まじめな使い魔(LV45)×4

素早さの使い魔(LV46)×2

すごい使い魔(LV47)×1

ドキドキブロブ(LV60)×1

借着萨卢法（サルファー）的力量，那些被打倒的魔物不断复活。正在这时，大剑士斯普劳特（スプラウト）重又出现，使出冒渎的能力要吸收掉这些魔物；而看到这一幕的玛罗妮（マローネ），不顾一切的扑了上去……

"停下啊！在这样下去，老爷爷的身体会变得很奇怪啊！"

斯普劳特（スプラウト）停了下来，看着这个很特别的小姑娘。

"通过邪法来吸收黑暗力量的这个身体，已经不能被称为人类的躯体了。……无聊的关心就不用了。"

"布莉安（ブリアン）……！"玛罗妮（マローネ）难过得神情，让把她和另一个女孩的形象重叠在了一起……

"……像你这样的小姑娘会明白吗。失去最爱之人的那种悲伤……！愤怒！还有憎恨！！妻子被杀，儿子和儿媳被烧死，甚至连年幼的孙女也！

只有复仇才是我唯一的愿望！

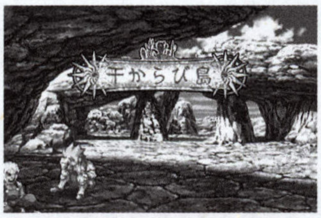
只有复仇才是我唯一的喜悦！

……下次再妨碍我的话，就算是小孩子也不会放过你的。还有你。非人的剑士。"

玛罗妮（マローネ）从大剑士斯普劳特（スプラウト）身上感到了强烈的恐怖感，以及无人能及的悲伤。为了复仇而生的斯普劳特（スプラウト）是非常痛苦的。玛罗妮（マローネ）这样认为。

第14话 灼热之战

又收到了紧急邮递瓶，要玛罗妮（マローネ）赶快去"晒干岛"，但寄来的人明明说了"好久不见"但玛罗妮（マローネ）两人却怎么也想不起有见过这个叫比吉奥（ビジオ）的人……



晒干岛

原来是兽王拳团的人在这能热死人的岛上遇到了麻烦，团长现在正前往沙漠救助团员。而送信给玛罗妮的竟然是一只叫比吉奥（ビジオ）的人狼，不过他让玛罗妮（マローネ）来帮忙使得其他的团员很不愉快，但玛罗妮（マローネ）看到他们这样的顽固更是生气。"名誉？荣耀？这些东西比人命还要吗!? 我决定要！要去救人！"

饥渴刑场

岛上的气温异常的高，就算这是有名的炎热地带也太奇怪了，就像太阳在头上直晒那样。难道这也是萨卢法（サルファー）出现的预兆?

战斗要点

ヒーラー赋予别的敌人以回复的プロテクション，所以要优先打倒。

敌方资料：

一级マンティコア(LV48)×1

素早さのヒーラー(LV49)×1

ふつうのマンティコア(LV48)×1

おすすめフェンリル(LV48)×1

下っ端フェンリル(LV48)×1

下っ端マンティコア(LV48)×1

忍耐のヒーラー(LV49)×1

一级使い魔(LV50)×1

不落的太阳

战斗要点

进入禁止的プロテクション源头在マンティコア和フェンリル身上，先用主力将它们打倒，然后在凭依出二线角色解决四散的使い魔。

敌方资料：

すごいフェンリル(LV54)×1

一级使い魔(LV48)×5

すごいマンティコア(LV54)×1

无情的大地

战斗要点

由于大部分道具都被加上了移动不能的**プロテクション**，所以给玛罗妮（**マローネ**）装备上增加spd和def的道具，一开始就往上冲，然后丢出手中的道具到那个祸根仙人掌附近凭依出主力角色破坏仙人掌。不过要小心，**フェンリル**偷到手中装备的几率非常高……（笔者的亚修85级都被顺利偷掉攻击破万的强力武器……当即呆住，还好那只**フェンリル**的HP不多了。）

敌方资料：

一级ゾンビ（LV48）×4

すごいフェンリル（LV54）×2

极上**フェンリル**（LV54）×2

被抛弃的荒野

终于找到了铜锣部（**ドラブ**）团长和其他团员，虽然都昏了过去但都还活着。而恢复一点知觉的铜锣部（**ドラブ**）团长，却只要玛罗妮（**マローネ**）救出团员就好，自己怎么样都不要紧……

接着，魔物们出现了，阿修（**アッシュ**）突然想到要是打倒它们就能让这个岛恢复正常也说不定……

战斗要点

大银河使魔的魔法攻击很麻烦，最好用有速攻的角色先解决掉它，其他没什么特别要注意的。

敌方资料：

伟大なる使い魔(LV55)×2

大银河使い魔(LV70)×1

绝好调使い魔(LV50)×4

特级使い魔(LV55)×1

打倒了魔物，气温果然恢复了正常。而玛罗妮（**マローネ**）看到兽王拳团的其他人也找来了却决定离开，连报酬也不要了，为得只是不要让他们感到耻辱。不过还有一个原因……

"而且……"

"而且？"

"想快点去洗个澡~"

"……啊哈哈，说起来，玛罗妮（マローネ）也是个女孩子呢~"

"·#%#…#！·¥！*−"

还是那个酒吧，沃尔纳特（**ウォルナット**）如同往常一样喝着廉价酒，巴吉蒙（**パーシモン**）则告诫他不要太过无制的使用自己的能力，30年前他就是因为使用能力过了头而去了鬼门关一次。而当巴吉蒙（**パーシモン**）提到沃尔纳特（**ウォルナット**）昏迷时不停叫唤着的那个名为**カスティル**的女孩时，却被生气的沃尔纳特（**ウォルナット**）打断了。

第15话 辛娜的歪花

回到妖怪岛上，高尔德隆（**コールドロン**）特地来为玛罗妮（**マローネ**）加油（图101），还把"秘传书"当作礼物送给了玛罗妮（**マローネ**）。在他走后，玛罗妮（**マローネ**）突然发现空中虹色鸟正在向破烂岛方向飞去……

觉得很奇怪的玛罗妮（**マローネ**）来到了破烂岛，辛娜（**シェンナ**）小姐确实没看到虹色鸟，不过却给了玛罗妮（**マローネ**）一个委托，说是要让玛罗妮（**マローネ**）去"冰之森林岛"救助她的一个老朋友；而那个老朋友……竟然就是莫尔特伯卡马因（**モルト伯カーマイン**）。玛罗妮（**マローネ**）当然答应，还说不要报酬，因为辛娜（**シェンナ**）和莫尔特（**モルト**）伯都是很照顾她的好人。不过，辛娜（**シェンナ**）却要玛罗妮（**マローネ**）不要对别人说是她让玛罗妮（**マローネ**）去救伯爵的，特别是对伯爵本人……难道他们两个过去有……

冰之森林岛

两人刚到村子，就突然刮起了暴风雪。村民们大叫着"连领主大人也不行了吗"之类的话躲进家里，而玛罗妮（**マローネ**）两人则加快了前进的步伐……

绝望的开始

伯爵和他的部队被困在了暴风雪中，而伯爵则坚信会有人来救他们，如果刚才看到的不是幻觉的话……另一边，正当玛罗妮（**マローネ**）在不断抱怨冷死的时候，魔兽突然出现了。

战斗要点

首先打倒中央拿水晶的マーマン，然后再利用滑行可以快速清版。

敌方资料：

ダンディマーマン(LV60)×2

高级使い魔(LV65)×1

气合のマーマン(LV60)×1

つやつやマンティコア(LV60)×1

まろやかマンティコア(LV60)×1

饥饿的雪狼

战斗要点

没有特别要注意的地方，同样可以利用滑行快速清版。

敌方资料：

忍耐のマーマン(LV60)×3

高级マーメイド(LV60)×1

マスターフェンリル(LV60)×1

高级使い魔(LV68)×1

冰之魔枪

战斗要点

首先破坏"忍耐之水晶"是重点，利用滑行快速达成。

敌方资料：

ダンディマーマン(LV60)×3

ハッスルマンティコア(LV61)×1

マーマン(LV60)×3

高级マーメイド(LV65)×1
使い魔(LV65)×1
すごい使い魔(LV62)×1

冻结之影

终于找到了莫尔特(モルト)伯,

他告诉玛罗妮(マローネ)和阿修(アッシュ),那些使魔就是萨卢法(サルファー)的影子;萨卢法(サルファー)把自己的分身送来,渐渐侵蚀イヴォワール的大地。也就是说,8年前,正是萨卢法(サルファー)杀掉了了玛罗妮(マローネ)的父母——ベイス和嘉丝敏(ジャスミン),以及阿修(アッシュ)。

战斗要点

注意地图上道具的プロテクション效果,最好是利用宝箱提供的+50%的道具凭依出主力,然后迅速解决。

敌方资料:
破天荒使い魔(LV67)×6
优秀な使い魔(LV70)×1
优秀な使い魔(LV68)×1
ボス使い魔(LV80)×1

打倒使魔后,暴风雪果然停了。正当玛罗妮(マローネ)要回答莫尔特(モルト)伯那个是谁要他们来这里救他的问题时,阿修(アッシュ)马上捂住了她的嘴。玛罗妮(マローネ)只能打

了个实在不怎么高明的哈哈……不管怎样,总算好像是瞒过去了……

这次的事件后,又有谣言传出了,不管玛罗妮(マローネ)做了什么,总是有人在背后非议。不过,这次却有一个人站了出来——加里纳(キャリナー)。

第16话 固执的兄弟

这次的委托信是从狮子河马部(シシカバブ)团长那里寄来的,说是要赶快去"富有和自由之岛"帮助他那陷入危机的大哥。

啥!?狮子河马部(シシカバブ)团长的哥哥竟然就是バンプー社的社长布堂(ブータン)!而现在バンプー社本部已经被萨卢法(サルファー)的分身所占领。布堂(ブータン)本来已经逃出来了,但是说有很重要的东西忘在了社长室,又冲了回去……;现在被困在社长室出不来了。

バンプー社 1F

战斗要点

没有特别要注意的地方,敌人的プロテクション也都是对我方有利的。

敌方资料:
极上使い魔(LV60)×4
绝好调ウサギリス(LV64)×1
男前ウサギリス(LV62)×2

バンプー社 8F

战斗要点

留声机给于敌人的是对我方有利的プロテクション,用它凭依出主力开打。站在桶上的敌人用必杀技解决就好。

敌方资料:
极上使い魔(LV60)×3
极上ゴースト(LV62)×3
男前ウサギリス(LV60)×2
绝好调ウサギリス(LV64)×1

バンプー社 12F

战斗要点

首先让有速攻的角色破坏掉那块防御-40%的告示牌,然后用二线破坏掉禁止进入蓝色和红色区域的两个头骨。最后再破坏掉禁止进入绿色区域的头骨,凭依出主力角色干掉最后三个敌人。

敌方资料:
绝好调使い魔(LV64)×1
平凡な使い魔(LV60)×1
男前使い魔(LV63)×1
スーパーミミック(LV60)×2
しっかり使い魔(LV62)×1
ふつうの使い魔(LV60)×1
光のシャドウ(LV65)×1

バンプー社 19F

战斗要点

プロテクション都是对我方有利的,地形也很不错,没有难点。

敌方资料:
スーパーミミック(LV64)×3
スーパーデスコーギー(LV67)×1
マスターミミック(LV64)×3

バンプー社 24F

玛罗妮(マローネ)终于察觉到了……父母以及阿修(アッシュ)的死都是由サルファー所造成的这一事实……

"看到阿修(アッシュ)的那种态度……总有些明白了。"

"……是吗。虽然不太想让你知道。因为复仇什么的,实在是很不称你。"

"……对呢。就算报了仇,爸爸和妈妈也不会高兴呢。……但是,如果萨卢法(サルファー)还会造成更多人的痛苦的话、我……我想战斗!!"

"玛罗妮(マローネ)……。"

阿修(アッシュ)对自己感到无比羞耻。自己明明对萨卢法(サルファー)所持的只有恐怖和报复心,而年幼的玛罗妮(マローネ)却已经跨过了两亲之死,看到了明天。更是不禁说出了要拯救那些一直以来都冷眼对她的那些人这样的话。

"啊啊……你说的对。要是萨卢法(サルファー)再度出现的话,一定会有更多的人受苦吧。就像你说的,现在不是计较个人恩怨的场合。……谢谢,玛罗妮(マローネ)!"

"哎?谢什么啊?"

"说不定我再差一点就会变得和斯普劳特(スプラウト)一样了……不是为了复仇!而是为了守护重要的人!讨伐为恶之物!水龙的能力!エカルラート!"

战斗要点

一开始就向种子和木箱那边移动,然后凭依出角色战斗就好。

敌方资料:
とんでも使い魔(LV67)×5
爆炎の使い魔(LV72)×1

バンプー社社长室

找到了布堂(ブータン)社长,可是他怎么也不相信是那个早已断绝关系的弟弟找人来救他,还说当初就是因为弟弟不继承父亲留下的公司而去追逐自己的梦想才会使兄弟决裂;正在这时,魔物出现了……

战斗要点

上来就往左边冲,阻止两个使魔破坏禁止通行效果的罐子,接着用主力打倒中间的三个大家伙,最后才打坏罐子,用剩下的人把右边的使魔打倒。

敌方资料:
新型使い魔(LV65)×6
スーパーデスコーギー(LV70)×2
神速の使い魔(LV65)×2
太阳のベヒモス(LV82)×1

布堂(ブータン)和狮子河马部(シシカバブ)一见面就吵个不停,这时,阿修(アッシュ)出现,将刚才ブータン掉下的那张被他视为比生命还重要的相片拿了出来……那正是和狮子河马部(シシカバブ)团长最宝贝的兄弟合影一样的照片……

"走吧,玛罗妮(マローネ)。接下来就是他们兄弟间的问题了。"

"嗯。……但是,没问题吧?"

"啊啊,没问题的。因为两个人是兄弟嘛。"

这次的事件自然又成了人们的话题,照样还是那样的没口德。不过,这次那些说闲话的人要倒霉了,因为……他们的话正好被我们的"小玛罗妮(マローネ)迷俱乐部"的会长,"吃岛的高尔德隆(コールドロン)"听见了……嘿嘿。

酒吧。得知玛罗妮(マローネ)最近几乎都是无偿完成委托的沃尔纳特(ウォルナット)不由勃然大怒,并好像计划着要干些什么。

第17话 复苏的影子

妖怪岛,玛罗妮(マローネ)收到了一封匿名委托信,上面只是写到魔岛发生了可怕的事情,需要玛罗妮(マローネ)的帮助;玛罗妮(マローネ)想到这可能和萨卢法(サルファー)有关,当即决定前往魔岛。来到了魔岛,几只魔物突然出现并向两人扑来……

前来送死

战斗要点

由于敌方非所有的道具都加上了"不可持有"的プロテクション,所以建议自己用玛罗妮(マローネ)所带的道具凭依出主力角色干掉那只万恶之源,或者让steal能力高的角色偷走敌人手中的武器拿来用。

敌方资料:
ふつうの使い魔(LV66)×1
使い魔(LV67)×1
使い魔(LV65)×1

战在歧路

魔兽和魔物竟然主动前后夹击……这……分明是早就设下的陷阱…！

战斗要点

敌人在两面集中分布，一面用物理攻击的大范围必杀，另一面用大魔法轰杀吧。

敌方资料：

ドラゴン(LV64)×1

ベヒモス(LV69)×1

使い魔(LV69)×2

リザードマン(LV64)×1

ケルベロス(LV73)×1

生死境界线

战斗要点

敌人在两面集中分布，一面用物理攻击的大范围必杀，另一面用大魔法轰杀吧。

敌方资料：

使い魔(LV64)×6

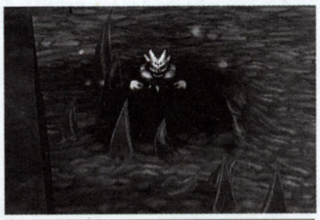
使い魔(LV66)×1

使い魔(LV74)×1

ゴースト(LV67)×1

死之婚礼场

那个巨大魔物的黑影又出现，两人都吓了一跳；可是马上却又消失了



战斗要点

没有特别强的敌人，所以随便打就好……最好配上回复角色。

敌方资料：

使い魔(LV66)×3

フェンリル(LV70)×1

盗贼エリンギャー(LV70)×2

ケルベロス(LV66)×1

人住的安外地

战斗要点

优先凭依LV75的道具，其他没什么特别要注意的。

敌方资料：

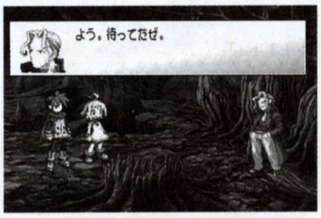
使い魔(LV66)×1

使い魔(LV66)×1

使い魔(LV66)×1

生命的终末

沃尔纳特（**ウォルナット**）出现了……果然是他把玛罗妮和阿修骗到这



里。而委托的内容……则是要让两人从这个世界上消失……

“……哼哼哼哼，这里作为葬身之地很不错吧。”

“怎么会……！为什么！？”

“为什么？这是我的台词才对。为什么你能无偿地为那些不认识也没见过的家伙们工作！？为什么能为了这些看不起你人而豁出性命！？有时间干那个的话，不如去救救你的朋友如何！？你不是有一个生着病的朋友吗！”

“是说卡丝蒂露……？”

“我绝不原谅你……！我所剩下的能力就只有一点点了吗……！说不定这是最后了！但是！绝不能就这样了结了啊！！点燃灵魂的火焰啊！唤醒沉睡的雄狮吧！觉醒的能力！サイコ・バーカンディ！我剩下的路只有这条而已了！上啊！！”

战斗要点

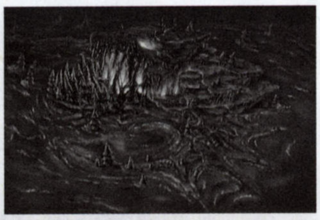
隔壁地方的那本チェンジブック可以利用“丢人法”得到，而后就凭依出所有主力一齐打倒沃尔纳特（ウォルナット）就可以了。

敌方资料：

アウトロー(沃尔纳特(ウォルナット))(LV85)×1

ミミック(中立)(LV85)×1

一而再再而三的被打倒，让沃尔纳特（**ウォルナット**）陷入绝望，谁料这悲愤异常的情绪竟然化作能力爆发了出来！更是打开了异界之门！这时，大剑



士斯普劳特（**スプラウト**）出现，说是拥有同勇者同样能力的沃尔纳特（**ウォ**

ルナット）成了让萨卢法（**サルファー**）再现人间的钥匙。萨卢法（**サルファー**）即将出现，而斯普劳特（**スプラウト**）报仇的机会也终于来了，接着，这位已堕入魔道的剑士大笑着离开了。

悔恨不已的沃尔纳特（**ウォルナット**）责问玛罗妮（**マローネ**）为什么不责怪他，而玛罗妮（**マローネ**）则说就算这样也不会解决任何问题，而且也不能放着重要的朋友和其他人的痛苦不管……

“所以，我只是想尽我的努力去做。只是这样而已。”

听到这些的沃尔纳特（**ウォルナット**），似乎也意识到，自己的生存方式似乎确实是错了……

第三章　完

来到岸边，瓶船竟然不见了……看来是先前就被沃尔纳特（**ウォルナット**）破坏了。突然，一艘巨型战舰驶来，站在船头大声呼喊的正是辛娜（**シエンナ**）小姐！而这艘巨大的战舰，正是村

崎（**ムラサキ**）按照之前问玛罗妮（**マローネ**）要的模型做出来的。

最终章 集结！勇者们

破烂岛

辛娜（**シエンナ**）小姐向玛罗妮（**マローネ**）他们道谢，真是多亏了玛罗妮（**マローネ**），才能将萨卢法（**サルファー**）出现的影响控制到最小限度。因为近10年来，都是斯普劳特（**スプラウト**）一个人和萨卢法（**サルファー**）的影子们战斗……但是，现在他的心已经完全被叫做复仇的黑暗欲望给占据了。虽然很难过，但现在能阻止他的办法只有一个了。

现在，白狼骑士团的拉法埃尔（**ラファエル**）为了阻止萨卢法（**サルファー**）的来袭正前往魔岛，但是只有他的话，那也几乎是不可能的事情。而这时的玛罗妮（**マローネ**）提出了疑问……

“……萨卢法（サルファー）是怎样来到这个世界的呢？”

“特定的地方说不清楚，总之是通过空间从异世界而来的。”

“嗯……。那么，只要把那个空间给关闭就好了吗？”

“这样说是没错……。不过要怎么做呢？”

“那只要……”

……………………

“什么！竟然还有这一手！”

“其他人是绝对想不到这招的啊！你很行嘛！”

“那么，之后再联系吧。”

“好像能看到希望之光了呢。”

“……辛娜（シエンナ）小姐。你……到底是什么人？”

“…………那已经是30年前的事情了。那时发生了和这次一样的事情。因为那场变故，我的双腿失去了自由，就像你们看到的在这里过着隐居的生活……”

“30年前……？”

“难道……你是……？”

“……斯卡莱特（スカーレット）。那个时候被别人这么称呼。”

“果然！勇者斯卡莱特（スカーレット）说的就是您啊！”

“哎哎！？勇者斯卡莱特（スカーレット）不是男的吗！？”

“呵呵。过去确实要胜过男人。不过被说成是男人的话可是很失礼的哦。”

“哈……”

“真想不到勇者斯卡莱特（スカーレット）竟然就在眼前……”

“隐藏身份30年，也是很辛苦的啊。双腿残废的勇者，也不符大家的希望呢。所以才会隐藏身份，在这里开设了邮寄瓶工厂啊。我知道萨卢法（サルファー）总有一天会重现人间……所以开始收集相关的情报。而且到了这种时候就能派上大用了吧。村崎（ムラサキ），把那些邮寄瓶送往全世界吧！”

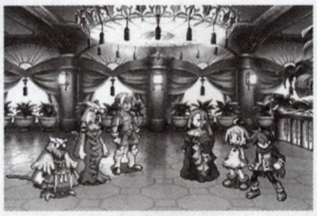
“噢！交给我吧！”

辛娜（**シエンナ**）的信送到了全世界人们的手中。为了防止萨卢法（**サルファー**）的再来而寻求协助。接着，追寻着勇者斯卡莱特（**スカーレット**）之名的众多战士们，在“云岛”集结了。

第18话 作战开始

云岛

辛娜（**シエンナ**）将世界的危机首先告诉了比其他地方更早集结的**ウィステアリア**代表者们。接着，表明了自己身份，希望他们协助这个由玛罗妮（**マローネ**）所想出的作战。但是……那些慕名而来的所谓战士们，得知要按照“恶灵使”的作战行动后便抱有怨言，接着更是中伤曾经为了保护他们而拼命战斗的勇者斯卡莱特（**スカーレット**）——辛娜（**シエンナ**）……



“而且，想不到提出请求的勇者斯卡莱特（スカーレット）竟然是个女的。哈啊……”

“还有说是在30年前的战斗中弄坏了

腿？不能战斗的话，勇者的名号也不就是个装饰而已吗。”

“这个作战我退出了。萨卢法(サルファー)由我来打倒。”

“我也是！我要成为新的勇者！”

“不对！成为勇者的是我！”

“你们再说什么啊！肯定是我啊！”

………………

“辛娜(シェンナ)小姐……。”

“呵呵……正如我所料呢。是我自己没用啊……如果这双腿能好好动的话……”

“辛娜(シェンナ)小姐……”

“被称为勇者斯卡莱特（スカーレット）的那个人会说这种丧气话吗？”

“！”“！”“！”

“伯爵大人！”

“好久不见了，勇者斯卡莱特(スカーレット)大人。虽然一直在寻找着你……”

“莫尔特(モルト)伯……？”

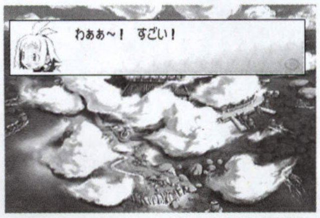
“啊呀呀。已经把我的样子给忘了吧？”

“怎么会忘……这 30 年间我一日也没有忘记过你。虽然一直想和你联络，但都是因为这伤，害怕辜负了你的期待而一直不敢……”

“说什么傻话。勇者斯卡莱特(スカーレット)大人真正的价值并不在武。而是那慈悲的心和英知啊。连这个道理都不懂，那我也就称不上是莫尔特伯卡马因(モルト伯カーマイン)了哦。”

“是啊……对不起，莫尔特（モルト）伯。”

莫尔特（**モルト**）伯当然答应协助，并要玛罗妮（**マローネ**）他们看看窗外……**アクアマリン**地方、**ヴァーミリ**



オン地方和**サンド**地方的代表者们如潮水般涌来。大家都是相应勇者斯卡莱特（**スカーレット**）大人的号召而来的历战强者啊。

玛罗妮（**マローネ**）开始向莫尔特（**モルト**）伯所召集的各地代表者们说明这次的作战。原来，玛罗妮（**マローネ**）的想法是通过**パティ**的空间操纵能力将萨卢法（**サルファー**）作为到这个世界来的通道空间封闭，这样的话萨卢法（**サルファー**）就来不了了。这次作战的关键，就是**パティ**们和唯一能同**パティ**沟通的卡丝蒂露（**カステイル**）。当代表者们亲眼看到了**パティ**的友好以及沟通的可能时，纷纷同意参加这个作战，并开始了具体的部署……

就这样，作战开始了！决战地点——“魔岛”!!但是这样子真的能阻止萨卢法（**サルファー**）吗？

魔岛

前来送死

岛上完全变了样，而魔物更是大量涌现……

战斗要点

首先在ゴースト身边凭依出角色将其打倒，这样就能在鱼身上凭依了。或者将玛罗妮(マローネ)的装备投出再凭依出主力也是个办法。

敌方资料：

ふつうの使い魔(LV71)×1

ゴースト(LV69)×2

ゴースト(LV70)×1

使い魔(LV78)×1

战在歧路

在这里发现了溃不成军的**ウィステアリア**英雄们，正当他们要玛罗妮（**マローネ**）快逃时，那只巨大的魔物又出现了；阿修（**アッシュ**）见状立即挺身挡在玛罗妮（**マローネ**）和卡丝蒂露（**カステイル**）跟前。

“(回想起来，我和萨卢法(サルファー)是被某种奇妙的缘所连接起来的也说不定……8 年前的那个时候也……不过，这份因缘我会在这场战斗中完全切断！看着吧，海兹(ヘイズ)！嘉丝敏(ジャスミン)！我一定会保护玛罗妮(マローネ)到底的！)讨伐为恶之物！水龙的能力！エカルラート！”

战斗要点

要点是首先破坏强化暗の化身的枯香木、枯妖木、枯邪木、ストーン这 4 样，之后就好办多了。

敌方资料：

ボス暗の化身(LV80)×1

极上ゴースト(LV72)×1

スーパー使い魔(LV72)×1

ウィステアリア的代表们身负重伤，就在他们感到不行了的时候，**バンブー**社特殊医疗部队突然出现，并用魔法治愈了他们的伤口！听她们说是接到

布堂（**ブータン**）社长和狮子河马部（**シシカバブ**）副社长的命令派他们来帮助玛罗妮（**マローネ**）的！看起来，这两兄弟也终于和好了呢………

玛罗妮（**マローネ**）他们继续前进，而留下的人，在知道了事实并反思了自己的行为之后，也决定追上前去帮助玛罗妮（**マローネ**）了。同时，身处富有和自由之岛的那对兄弟，也在为玛罗妮（**マローネ**）加油鼓劲。

深入魔岛，魔兽简直势如水涌；这是预示萨卢法（**サルファー**）即将出现了吗？

第 19 话 战士的伤痕

生死境界线

战斗要点

用大范围的必杀技和魔法快速解决，最好是拥有速攻的角色。敌人会大威力的范围技能攻击，很可能有人会被秒掉，准备好回复用角色比较好。

敌方资料：

どんまいマンティコア(LV72)×8

マンティコア(LV79)×4

死之婚礼场

战斗要点

可以凭依的道具只有 3 个……可以说是非常艰苦，一开始的话可以凭依回复型角色，然后玛罗妮(マローネ)往中间冲，同时凭依出两个主力，用最强的复数技轰。要注意这些混蛋的 steal 率非常高，要是强力武器被偷去了那就等着哭吧……

敌方资料：

マンティコア(LV72)×9

マンティコア(LV67)×2

マンティコア(LV71)×1

魔兽就像是无穷无尽般的不断涌现。正当玛罗妮（**マローネ**）一行准备暂时撤退的时候……

“喝呀~~等等！原始的本能，气势无穷

的野性啊，复苏吧！勇猛的能力！**メガロ·クロッカス**！”

兽王拳团、死人使**フォックス**、风之翼团还有**アマゾネス**团都应高尔德隆（**コールドロン**）的指示来帮忙了！

“好了，这里交给我们！你们快点前进吧!!”

“谢谢！大家……。”此时的玛罗妮(マローネ)，已经没有多余的时间感动了。

人外的安住地

终于发现了魔物增殖的源头，要做的事当然只有一件。

战斗要点

没什么特别需要注意的地方。灵活应用 ROMOVE 禁止将会使战斗变得很轻松。

敌方资料：

使い魔(LV73)×6

使い魔(LV74)×2

使い魔(LV75)×1

エリート使い魔(LV82)×1

最后的魔物又幻化出一大群的魔兽，而此时出现帮忙的，则是先前的**ウィステアリア**英雄。

“看样子……以前的我们确实是被蒙蔽了双眼，才会对你说出那种话。希望你能原谅我们的过去种种……玛罗妮小姐。”

“……！”

“太好了呢，玛罗妮(マローネ)。大家终于能理解你了。”

“嗯……嗯……！”

“快！这些家伙都交给我们！”

“是！”

“(玛罗妮(マローネ)……。你真的变强了。而且，还被这么多人所守护着……

大概、已经不需要我的照顾了吧。)”
“怎么了，阿修(アッシュ)？”
“嗯？不、没什么啊。(……但是，还想在你身边呆一会儿。还想要守护玛罗妮(マローネ)……)”

第终话 离别

生命的始末

白狼骑士团的骑士们竟然被萨卢法（サルファー）操纵了！一场战斗无法避免……

战斗要点

没有难点，REMOVE禁止的道具位置也很好。

敌方资料：

使い魔(LV75)×1
ダークナイト(LV70)×1
ダークナイト(LV68)×2
ダークナイト(LV69)×1
ダークナイト(LV65)×1
ダークナイト(LV63)×2

黄泉来的诱惑

没想到就连拉法埃尔（ラファエル），最终也敌不过萨卢法（サルファー）的力量，成为了恶魔的使徒……

战斗要点

用周边那些攻击+30%和防御+30%的道具凭依，然后集中力量攻击。

敌方资料：

暗ラファエル(LV 80)×1
ダークナイト(LV 70)×5

被打倒后的拉法埃尔（ラファエル）恢复了原样，在称赞了玛罗妮（マローネ）之后，更把自己的爱刀交给了

玛罗妮（マローネ），希望能助一臂之力而外界那些以前中伤、诋毁、侮辱玛罗妮（マローネ）的人们，现在态度都突然180度大转弯，这真是……

“没办法的事啊。拥有特别能力的人，总是不被时代所理解的”——辛娜（シエンナ）

“不过，从今以后应该会完全改变啊。因为那些孩子所培养出的友情和善意的行动已经冲击了人们的心了啊。”——莫尔特（モルト）伯

“啊啊……希望神保佑这些年轻的勇者们！！”

异界之门

萨卢法（サルファー）出现了，而斯普劳特（スプラウト）也赶到，单枪匹

马同萨卢法（サルファー）决斗，更是打倒了萨卢法（サルファー）！可是，萨卢法（サルファー）的残余力量却以斯普劳特（スプラウト）体内的黑暗为食妄

图死灰复燃。刻不容缓，卡丝蒂露（カステイル）决定马上实行作战计划。パティ们的力量越来越弱，最终，斯普劳特（スプラウト）还是让萨卢法（サルファー）所操控了……

战斗要点

首先将给斯普劳特（スプラウト）增加能力的水晶破坏，然后再一同上去解决就可。

敌方资料：

暗スプラウト(LV90)×1

“果然黑暗是无法打倒黑暗的吗……！我为了复仇的这30年，到头来全都成了这家伙的饵食而已吗……！！”

“老爷爷！！”

“哼哼哼……哇哈哈哈哈哈……！！”

玛罗妮(マローネ)冲了上去，抱住了斯普劳特(スプラウト)。

“做、做什么!? 小姑娘!?”

“不要！离开他啊玛罗妮(マローネ)!!会被萨卢法（サルファー）的黑暗控制的

啊！”

“呃……!!”

“放手啊！玛罗妮(マローネ)!!”

“为什么、小姑娘……!?”

“不知道……但是、看到老爷爷，就觉得很悲伤，不能放下不管……”

“…………”

“布莉安（ブリアン）…………”

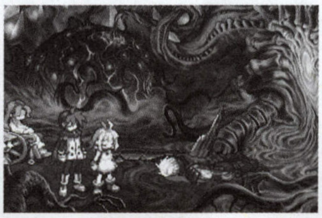
斯普劳特（スプラウト）突然推开了玛罗妮（マローネ），举起了手中的剑……

“萨卢法（サルファー）呦!! 就让你和这

个躯体一起毁灭吧!!”

“老爷爷……！”

“……吾名为，光辉圣剑斯普劳特（スプラウト）!就算身染黑暗，也不会失去荣耀……！”



“…………”

“化身为复仇鬼的斯普劳特（スプラウト）……最后终于取回人心了吗？”

“…………”

“玛罗妮（マローネ）……”

而一旁的沃尔纳特（ウォルナット），终于终于……也明白了卡丝蒂露（カステイル）和玛罗妮（マローネ）成为朋友的原因……

突然，异变突起，萨卢法（サルファー）竟然没有被杀死！念着勇者斯卡莱特（スカーレット）的名字出现的萨卢法（サルファー）看样子也受了伤……说不定，现在就是完全打倒它的最好机会!

“（这会成为最后的一战吧……我已经是死过一次的人了。怎么样都没关系。但是，只有玛罗妮（マローネ）我绝对要守护她到最后！）讨伐为恶之物！水龙的能力！エカルラート!!”

战斗要点

尽快把周围无敌效果的水晶破坏掉，用杂鱼群引诱萨卢法（サルファー）拖延时间，无敌水晶一打光，马上围殴之！不过最重要的还是运气……要注意好好保护最强的战力阿修（アッシュ）。

敌方资料：

萨卢法（サルファー）(LV100)×1

“结束了……”

“啊啊……一切都结束了。（海兹（ヘイズ）、嘉丝敏（ジャスミン）……看见了吗？这下，我，终于也……）”

突然，异界之门又再度开启！出现的是……

“什、什么!?”

“快逃啊，玛罗妮（マローネ）！阿修（アッシュ）先生!!”

“…………”

“阿修（アッシュ）!?”

“……卡丝蒂露（カステイル）。有件事想拜托你。我现在试着要把萨卢法（サルファー）拖回它原来的世界。”

“！说什么!?”

“你在说什么啊、阿修（アッシュ）……？”

“如果把这家伙放着不管的话，你们、甚至那些帮了我们的人大家都会死……我、海兹（ヘイズ）还有嘉丝敏（ジャスミン）都已经成为了萨卢法（サルファー）的牺牲品。我再也不想重蹈覆辙了！所以……好吗，卡丝蒂露（カステイル）？如果我成功了的话，就让パティ们关闭那个空间。”

“不要啊，阿修（アッシュ）！那么做的话……！那么做的话，阿修（アッシュ）……！阿修（アッシュ）就会没有了、我……！我想像不出没有阿修（アッシュ）的世界会是怎么样啊!!”

“……谢谢，玛罗妮（マローネ）。”

“但是，现在的你并不是孤身一人。支持着你的人有很多很多。没问题的。就算我不在了，你也一定会干的很好。”

“不要！不要啊、阿修（アッシュ）!!”

“……抱歉、玛罗妮（マローネ）。”

“阿修（アッシュ）!!”

“讨伐为恶之物！水龙的能力！エカルラート!!”

“哎呀！等等~~”

“沃尔纳特（ウォルナット）……！”

“凭你是不行的啦。只有我的能力才能克制萨卢法（サルファー）。我所持有的，那个和勇者スカーレット同样的能力……”

“你……为什么……？”

“哼……没什么理由，只是想这么做罢了。”

“沃尔纳特（ウォルナット）……”

“也让我偶尔威风一下吧！点燃灵魂的火焰啊！唤醒沉睡的雄狮吧！觉醒的能力！サイコ・バーカンディ！”

“沃尔纳特（ウォルナット）!!”

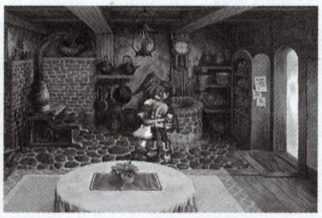
“沃尔纳特(ウォルナット)先生!! ”
“呜哦哦哦哦哦!!! 呃啊啊啊啊啊啊!! 快、就是现在! 动手!”
“…………! ”
“快啊! 怎么了! 动手啊!! ”
“……是! ”

“モカ! 把那个空间封闭起来!”
“(变得坚强了啊、卡丝蒂露(カスティル)……我到最后为止还是个坏哥哥啊……对不起、カスティル……)”

“嗯~! 果然还是自己家最好啊!”
“让大家都很高兴,真是太好了呢。”
“嗯。也一定要好好说给在天国的爸爸妈妈听呢。”
“没关系。现在他们两人正在天国以玛罗妮(マローネ)为傲呢。”
“谢谢、阿修(アッシュ)。”
“哎? ”
“我对阿修(アッシュ)说‘谢谢’,这是

第一次也说不定……。”
“认为阿修(アッシュ)的存在是当然的事情,所以一直没有注意到。那个时候,当阿修(アッシュ)说要到很远的地方去的时候,我真的好害怕……”
“玛罗妮(マローネ)……”
“再也不要说那种话了……什么地方都不要去、阿修(アッシュ)……。”
“啊啊……哪里也不去,从今晚后永远都在一起。永远……永远哦~~”

おしまい(完)



附录

1.合成

1.合成:合成法则虽然有些难度,但还是在初期掌握的比较好。**アイテム**道具最初的合成,以下数值会得到提升:HP、ATK 等基本数值、装备中的角色的 HP、ATK 等基本数值、MANA(两者和)、上限 LV、当然,技能也会得到移植(需要付出相应的 MANA)

关于基本数值

·基本数值就是**アイテム**自身的 HP、ATK 等数值
·初期选的**アイテム**的数值高的情况、合成以后不会产生变化
·初期选的**アイテム**的数值低的情况、那么下一个选取的**アイテム**数值会略有提高

关于 EQUIP

·EQUIP**アイテム**的角色的数值就是它的基本数值
·EQUIP 是由基本质×装备率来决定的
·装备率在所有**アイテム**中是固定的
·初期选的**アイテム**的装备率数值高的情况、合成以后不会产生变化
·初期选的**アイテム**的装备率数值低的情况、那么基本的装备率会固定提升 5%

因此,最好是积累一定的资金然后从 1 级商人那里大量购买 1 级的枪用来合成,用来作出 ATK 装备率高的杖。这样可以弥补武器上的弱点,也能弥补人物的缺陷。

关于コンファイン率

·**コンファイン**率其实就是道具凭依以后的浮动数值
·最初选的道具**コンファイン**率高的话,合成以后没有改变
·最初选的道具**コンファイン**率低的话,合成以后**コンファイン**率会固定提升 5%

如此反复就可以合出高**コンファイン**率的道具,然后将这个道具带到地图上进行凭依,会做出有 RPWT 的东西来。SP 这种没有办法培养,只能靠角色自身携带的东西好坏来决定。关于玛罗妮(**マローネ**)持有的武器,还是应该让比较好的角色来。

关于上限 LV

·上限 LV 就是那个道具的最大 LV
·提升的方法只要在第二个道具选择的时候挑选上限 LV 大的就行了。
·因为高等级的道具会在迷宫中一个个出现,所以与其盯着培养一件武器,不如把成长到一定程度的武器当作新武器的合成道具,这样效率会更好

2.超级无赖练级大法之一

有了迷宫师之后,就可以造出基于迷宫师 LV 倍数的迷宫。首先做出一个等级比较高的迷宫(自己等级的 2 倍左右比较保险),然后用称号师把这个迷宫换上“大失败”或者“**クズ**”这两个称号,这样的话迷宫内敌人的能力就会降低 80%,可以轻松取胜。不过在战斗中消灭敌人是得不到任何经验的,但是胜利后就能得到非常非常多的经验值。还有一点要注意,用这个方法,只有玛罗妮(**マローネ**)是得不到经验值的,想培养她的方法就是让她打迷宫中的道具,这样也能提升的比较快。

3.超级无赖练级大法之二

利用富有和自由之岛的“平静起来的山丘”地图中的**プロテクション**,可以一下子升到 9999 级,战斗得到的钱也非常多。方法就是利用称号师的技能“爆发”。这地图上的“爷爷”是会每回合给身边的两只兔子升一级的,那么在开始的时候把敌人消灭到只剩下一只兔子的状态,然后用道具把自己的 SPD 降到 1,等着兔子升级。等它升到 9999 级的时候,把一个凭依用道具扔到兔子身边,然后凭依出想要练级并持有“爆发”技能的角色就可以了。因为爆发的伤害是恒定的,而伤害量的公式是按照技能持有人的 HP 来算的,要伤害达到兔子平均的“54”,则本人至少要有 200 左右的 HP 才可以。

4.超级无赖合成大法

和大失败迷宫练级有着异曲同工之妙。把想要锻炼的武器的称号改成“大失败”。然后不断向高等级的道具或者装备合成,这样,就能作出比普通合成的武器强至少 5 倍左右的装备。

5.冒渎之力ダークエボレウス

要得到这个力量,必须将 DARK 值提升到一定量(通过杀自己人提高),然后在岛内事件的时候攻击自己的同伴,就有可能获得“冒渎的”的称号,并得到**ダークエボレウス**的技能。不过基本上得到技能的这个人算是废了,合成用吧。

6.快速下降 DARK 值的方法

在岛上放 5 个左右的**ばあさん**,就可以快速降低角色的 DARK 值。

7.关于转生

当人物处于“魂灭”状态时,消耗道具复活的时候使用**チェンジブック**或者**タマゴ**的话就能让人物转生。转生后,等级回到 1,而且可以重新分配灵验。

8.隐藏剧情——瓶子中的大魔王

通关后,前往绿之守人岛,进入“????? ”场景。发生剧情,魔界战记主角拉哈鲁(**ラハール**)出现(被艾特娜(**エトナ**)骗到了瓶子里送来了这个时空),并一时兴起要占领这个世界,而第一要做的就是打倒玛罗妮(**マローネ**)和阿修(**アッシュ**)让他们做自己的家臣……打败**ラハール**后就可以在大地图上前往拉哈鲁(**ラハール**)城,在那里连过三关后,就能够使用拉哈鲁,**フロン**和艾特娜(**エトナ**)了。

完成以上剧情后,前往富有和自由之岛,选择“???? ”进入遇上中**ボス**,战胜他后同样也能使用他了。他可是本作最强人物(整体数值来说)……汗

9.无穷无尽的自由迷宫

迷宫师做成一定等级、层数的迷宫并挑战成功后，就会发生事件：

LV300 以上的 30 层以上迷宫

完成后前往魔岛进入“????”，会发生“时间倒转? 勇者斯卡莱特（**スカーレット**）”的事件，数次回忆剧情后，选择进入**ゲート**，打倒 LV500 的辛娜（**シエンナ**）后就能得到灵剑**スカーレット**。

LV300 以上的 30 层以上迷宫（中ボス事件完成后）

完成后前往魔岛进入“????”发生“黑暗的化身再来 萨卢法（**サルフアー**）的复活”事件，对手是 LV2000 的萨卢法（**サルフアー**）……

LV500 以上的 50 层以上迷宫（中ボス事件完成后）

完成后前往茂草岛，选择“????”发生“真贫乳胜负!? 贫乳猫耳娘”事件。打倒 LV1000 的猫耳族**ミヤオ**后她就会加入，另外暗杖**ラクシュミ**只有这里才能得到。

全称号列表

缩写解释：ATK：物理攻击力。DEF：物理防御力。INT：智力，影响魔法攻击力。RES：魔法防御力。SPD：速度，影响角色行动顺序。BON：奖励（影响金钱、MANA、技能）。EXP：经验值。LANK：等级

名称	LANK	HP	ATK	DEF	INT	RES	SPD	EXP	BON	附加技能
大失败	0	-80%	-80%	-80%	-80%	-80%	-80%	-100%	-100%	
クズ	0	-70%	-70%	-70%	-70%	-70%	-70%	-95%	-95%	
ダメ	0	-60%	-60%	-60%	-60%	-60%	-60%	-90%	-90%	
贫弱	0	-50%	-50%	-50%	-50%	-50%	-50%	-85%	-85%	
役立たず	0	-40%	-40%	-40%	-40%	-40%	-40%	-75%	-75%	
下っ端	0	-30%	-30%	-30%	-30%	-30%	-30%	-60%	-60%	
へっぽこ	0	-20%	-20%	-20%	-20%	-20%	-20%	-40%	-40%	
どんまい	0	-10%	-10%	-10%	-10%	-10%	-10%	-20%	-20%	
甘えんぼ	1	4%	0%	0%	-2%	-2%	0%	0%	0%	
いさみ足	1	-1%	3%	0%	0%	0%	-2%	0%	0%	
一般的な	1	0%	-2%	-2%	4%	0%	0%	0%	0%	
うっかり	1	4%	0%	0%	-1%	-2%	-1%	0%	0%	
おじゃま	1	0%	0%	0%	2%	0%	-2%	0%	0%	
おとぼけ	1	0%	-1%	-2%	0%	0%	3%	0%	0%	
おのろけ	1	2%	0%	-2%	0%	0%	0%	0%	0%	
气取りや	1	-2%	4%	-2%	0%	0%	0%	0%	0%	
初心者	1	0%	-2%	0%	0%	0%	2%	0%	0%	
新米	1	-2%	0%	0%	0%	2%	0%	0%	0%	
ずっこけ	1	0%	0%	2%	0%	-2%	0%	0%	0%	
せっかち	1	2%	-2%	-2%	-2%	1%	3%	0%	0%	
つっぱり	1	5%	0%	-5%	0%	0%	0%	0%	0%	
ドジッ子	1	0%	-2%	4%	0%	0%	-2%	0%	0%	
どっきり	1	0%	-5%	-5%	0%	5%	5%	0%	0%	
泣き虫	1	0%	2%	0%	-2%	0%	0%	0%	0%	
なまいき	1	-2%	-1%	3%	0%	0%	0%	0%	0%	
能天气	1	0%	0%	3%	0%	0%	-3%	0%	0%	
のほほん	1	0%	1%	0%	-2%	-2%	3%	0%	0%	
はったり	1	1%	-1%	-2%	-1%	3%	0%	0%	0%	
はらぺこ	1	-5%	5%	-5%	5%	-5%	5%	0%	0%	
不机嫌	1	0%	3%	0%	0%	-3%	0%	0%	0%	
ふつうの	1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	
ぶりっこ	1	1%	3%	-2%	-2%	-2%	2%	0%	0%	
平凡な	1	0%	-2%	0%	0%	4%	-2%	0%	0%	
ぼんやり	1	-2%	-2%	-2%	7%	0%	1%	0%	0%	
见た目は	1	-2%	0%	0%	0%	0%	2%	0%	0%	
道端の	1	0%	0%	3%	-2%	-1%	0%	0%	0%	
见习い	1	2%	0%	0%	-2%	0%	0%	0%	0%	
やせ我慢	1	-5%	-5%	-5%	-5%	15%	-5%	0%	0%	
わんぱく	1	2%	3%	-3%	-2%		-3%	3%	0%	0%
あざやか	2	0%	10%	5%	10%	0%	5%	5%	5%	
愈しの	2	5%	5%	5%	5%	5%	5%	10%		10%　ヒール
うきうき	2	0%	10%	0%	5%	5%	10%	5%	5%	
うっとり	2	0%	5%	5%	5%	5%	10%	5%	5%	
お气乐	2	7%	3%	7%	3%	7%	3%	5%	5%	
おすすめ	2	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	
おちゃめ	2	5%	5%	5%	3%	3%	9%	5%	5%	
风の	2	5%	5%	5%	5%	5%	5%	10%	10%	クール
ガンバリ	2	6%	6%	6%	4%	4%	4%	5%	5%	
しっかり	2	3%	3%	3%	8%	8%	5%	5%	5%	
しなやか	2	10%	5%	0%	0%	5%	10%	5%	5%	
ステキな	2	4%	4%	4%	8%	5%	5%	5%	5%	
すべすべ	2	10%	0%	10%	0%	5%	5%	5%	5%	
そこそこ	2	7%	7%	7%	2%	2%	5%	5%	5%	
つやつや	2	0%	5%	10%	5%	10%	0%	5%	5%	
できたて	2	10%	5%	0%	10%	0%	5%	5%	5%	
天然色	2	12%	8%	0%	5%	0%	5%	5%	5%	
ハッスル	2	2%	8%	2%	8%	2%	8%	5%	5%	
ふんわり	2	10%	0%	5%	0%	10%	5%	5%	5%	
ほんのり	2	7%	7%	7%	7%	7%	-5%	5%	5%	
ほんわか	2	10%	0%	5%	5%	10%	0%	5%	5%	
まじめな	2	2%	2%	2%	7%	7%	10%	5%	5%	
まったり	2	6%	6%	6%	6%	6%	0%	5%	5%	
まろやか	2	0%	10%	0%	10%	0%	10%	5%	5%	
メルヘン	2	5%	5%	10%	0%	10%	0%	5%	5%	
やさしい	2	5%	0%	10%	5%	10%	0%	5%	5%	
安らぎの	2	11%	2%	11%	2%	2%	2%	5%	5%	
ゆかいな	2	10%	5%	0%	5%	0%	10%	5%	5%	
酔いどれ	2	10%	10%	5%	0%	5%	0%	5%	5%	
アイドル	3	15%	15%	10%	5%	5%	10%	10%	10%	
あっぱれ	3	15%	5%	15%	10%	10%	5%	10%	10%	
あの顷の	3	20%	0%	20%	0%	20%	0%	10%	10%	
一级	3	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	
男前	3	0%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	ブレイブハート
气合の	3	10%	20%	20%	0%	0%	10%	10%	10%	シールド
危险な	3	0%	20%	5%	20%	5%	10%	10%	10%	
结构な	3	8%	8%	8%	20%	8%	8%	10%	10%	
小粋な	3	5%	10%	10%	15%	5%	15%	10%	10%	
荒野の	3	15%	15%	15%	0%	0%	15%	10%	10%	
国产	3	10%	15%	5%	10%	15%	5%	10%	10%	タネまき
子连れ	3	5%	15%	10%	10%	5%	15%	10%	10%	チームハント
さわやか	3	10%	0%	20%	10%	20%	0%	10%	10%	クール
しあわせ	3	20%	10%	10%	10%	10%	0%	10%	10%	
纯情	3	15%	10%	5%	15%	5%	10%	10%	10%	
上等	3	15%	15%	15%	5%	5%	5%	10%	10%	
すこやか	3	15%	10%	5%	5%	10%	15%	10%	10%	
素早さの	3	2%	2%	2%	2%	2%	30%	10%	10%	
たべごろ	3	10%	5%	15%	5%	15%	10%	10%	10%	
ダンディ	3	5%	5%	5%	15%	15%	15%	10%	10%	
知性の	3	2%	2%	2%	30%	2%	2%	10%	10%	マジックアップ
力の	3	2%	30%	2%	2%	2%	2%	10%	10%	ブレイブハート
特典付き	3	10%	5%	15%	15%	5%	10%	10%	10%	
どすこい	3	20%	10%	20%	0%	10%	0%	10%	10%	切り株相扑
忍耐の	3	2%	2%	2%	2%	30%	2%	10%	10%	マジックバリア
びっくり	3	10%	0%	10%	10%	10%	20%	10%	10%	トリック
秘密の	3	10%	10%	10%	20%	0%	0%	20%	10%	
ぶっとび	3	20%	5%	5%	5%	5%	20%	10%	10%	ナイスショッ!
プリティ	3	12%	12%	8%	12%	8%	8%	10%	10%	
守りの	3	2%	2%	30%	2%	2%	2%	10%	10%	シールド
マッチョ	3	10%	10%	20%	10%	10%	0%	10%	10%	パワフルコンボ
昔气质の	3	0%	10%	0%	0%	20%	20%	10%	10%	
メジャー	3	10%	15%	5%	15%	5%	10%	10%	10%	魔球ストライク
湯上り	3	15%	5%	10%	10%	15%	5%	10%	10%	寒风摩擦
暴れん坊	4	20%	20%	15%	10%	10%	15%	15%	15%	暴れしずく
异次元	4	5%	15%	5%	25%	15%	25%	15%	15%	ピラミッドパワー
一流	4	10%	20%	10%	20%	10%	20%	15%	15%	
祈りの	4	20%	10%	15%	15%	20%	10%	15%	15%	
うわさの	4	30%	10%	10%	30%	0%	10%	15%	15%	
江户っ子	4	20%	15%	20%	15%	10%	10%	15%	15%	
エロ	4	0%	15%	0%	30%	15%	30%	15%	15%	流れ木バズーカ
黑带	4	15%	20%	15%	10%	10%	20%	15%	15%	投げっぱなし
高级	4	10%	20%	20%	10%	20%	10%	15%	15%	
豪腕の	4	10%	50%	10%	10%	10%	10%	20%	20%	アーマーブレイク
ごきげん	4	15%	10%	15%	20%	10%	20%	15%	15%	
根性	4	10%	20%	30%	10%	10%	10%	15%	15%	三本ノック杂草魂
秀才	4	15%	0%	0%	30%	30%	15%	15%	15%	
胜利の	4	20%	30%	30%	10%	20%	0%	20%	20%	グランドスイング
新型	4	15%	15%	0%	15%	15%	30%	15%	15%	
すごい	4	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	
青春	4	20%	30%	30%	0%	0%	10%	15%	15%	
绝好调	4	20%	30%	20%	5%	5%	10%	15%	15%	
大名古屋	4	30%	10%	30%	10%	10%	0%	15%	15%	ツインタワー
ドキドキ	4	0%	30%	0%	30%	0%	30%	15%	15%	危机一发
ときめき	4	10%	20%	15%	15%	20%	10%	15%	15%	爱情便当
どこでも	4	20%	10%	10%	15%	15%	20%	15%	15%	
人气者	4	30%	30%	10%	5%	5%	10%	15%	15%	
ぴちぴち	4	15%	0%	10%	30%	20%	15%	15%	15%	泳げ! サカナ君
ペタンコ	4	10%	20%	10%	15%	20%	15%	15%	15%	
誉め杀し	4	20%	5%	20%	15%	20%	10%	15%	15%	
モーレツ	4	20%	15%	15%	10%	10%	20%	15%	15%	踏み荒らし
モリモリ	4	30%	30%	0%	0%	30%	0%	15%	15%	
优秀な	4	10%	10%	10%	30%	15%	15%	15%	15%	マジックアップ
用心棒	4	15%	20%	20%	10%	10%	15%	15%	15%	
冷气の	4	15%	15%	15%	15%	15%	15%	20%	20%	メガクール
列风の	4	15%	15%	15%	15%	15%	15%	20%	20%	メガウインド
ベテラン	4	20%	10%	20%	20%	10%	10%	15%	15%	
爱の	5	30%	0%	40%	40%	0%	10%	20%	20%	爱の应援
岚を呼ぶ	5	20%	0%	0%	40%	40%	20%	20%	20%	花吹雪の舞い
伟大なる	5	40%	10%	40%	10%	10%	10%	20%	20%	
改造済み	5	20%	35%	10%	0%	35%	10%	20%	20%	キノコ兵器
科学的	5	10%	15%	40%	15%	40%	0%	20%	20%	マジックバリア
キトキト	5	25%	15%	25%	15%	25%	15%	20%	20%	フィッシュフライ
巨大	5	40%	40%	40%	0%	0%	0%	20%	20%	オーガスタンプ
豪腕の	5	10%	50%	10%	10%	10%	10%	20%	20%	アーマーブレイク
极上	5	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	
社长用	5	0%	40%	5%	40%	0%	35%	20%	20%	
胜利の	5	20%	30%	30%	10%	20%	0%	20%	20%	グランドスイング
新感觉	5	15%	15%	15%	15%	40%	20%	20%	20%	
新生	5	40%	10%	10%	0%	30%	30%	20%	20%	
スーパー	5	10%	30%	30%	30%	10%	10%	20%	20%	
大吟嚷	5	30%	30%	30%	0%	10%	20%	20%	20%	
超常现象	5	0%	40%	40%	0%	40%	0%	20%	20%	ダークスリープ
天才	5	0%	20%	20%	30%	20%	30%	20%	20%	マジックアップ
特级	5	40%	30%	10%	0%	10%	20%	20%	20%	
とんでも	5	20%	0%	0%	40%	20%	40%	20%	20%	
虹の	5	10%	10%	10%	10%	40%	40%	20%	20%	レインボー斩り
光の	5	0%	10%	20%	30%	30%	30%	20%	20%	フラッシュ·バン
みんなの	5	35%	5%	35%	5%	25%	15%	20%	20%	
勇气の	5	10%	20%	20%	20%	10%	40%	20%	20%	ブレイブハート
友情の	5	10%	40%	10%	10%	10%	40%	20%	20%	ツープラトン
梦の	5	0%	0%	40%	40%	40%	0%	20%	20%	梦の应援
丽しの	6	10%	20%	30%	40%	30%	20%	25%	25%	华丽斩
俺の	6	50%	15%	10%	50%	15%	10%	25%	25%	
辉け!	6	50%	40%	30%	20%	10%	0%	25%	25%	天然光线
激动の	6	20%	20%	25%	30%	25%	30%	25%	25%	大地の怒り
原子力	6	50%	50%	50%	0%	0%	0%	25%	25%	メガトンボム
高得点	6	30%	20%	30%	20%	25%	25%	25%	25%	ゴールドラッシュ
国宝级	6	30%	20%	25%	30%	25%	20%	25%	25%	金山发掘
极乐	6	20%	20%	20%	45%	25%	20%	25%	25%	
最高级	6	40%	10%	30%	10%	40%	20%	25%	25%	
太阳の	6	10%	40%	30%	20%	20%	30%	25%	25%	ソーラーボム
天空の	6	25%	30%	25%	20%	20%	30%	25%	25%	飞翔天中杀
破天荒	6	10%	10%	20%	30%	50%	30%	25%	25%	
万能	6	20%	30%	25%	30%	25%	20%	25%	25%	
ボクらの	6	30%	30%	25%	20%	25%	20%	25%	25%	
幻の	6	30%	25%	30%	20%	25%	20%	25%	25%	
未来型	6	20%	20%	20%	20%	20%	50%	25%	25%	
胸キュン	6	20%	30%	20%	25%	25%	30%	25%	25%	
ロボ	6	20%	20%	50%	20%	40%	0%	25%	25%	四身合体
王者の	7	35%	35%	30%	30%	25%	25%	30%	30%	
惊天动地	7	35%	35%	25%	30%	25%	30%	30%	30%	
俺だけの	7	50%	10%	50%	10%	50%	10%	30%	30%	
完全体	7	20%	60%	20%	30%	20%	30%	30%	30%	
原始の	7	35%	30%	25%	25%	30%	35%	30%	30%	
最终兵器	7	20%	30%	40%	40%	30%	20%	30%	30%	ギガトンボム
七年杀し	7	35%	25%	30%	35%	25%	30%	30%	30%	丑の刻参り
常胜不败	7	20%	40%	30%	30%	20%	40%	30%	30%	真·魔枪流星群
森罗万象	7	25%	25%	30%	30%	35%	35%	30%	30%	
スペース	7	20%	20%	20%	40%	30%	50%	30%	30%	
世界制服	7	25%	35%	25%	35%	30%	30%	30%	30%	
绝对无敌	7	40%	30%	40%	20%	30%	20%	30%	30%	プラズマ大升龙击
大器晚成	7	40%	20%	60%	10%	20%	30%	30%	30%	
大逆转	7	60%	20%	30%	20%	30%	20%	30%	30%	
超時空	7	10%	15%	20%	35%	45%	55%	30%	30%	クイックタイム
超电磁	7	20%	20%	20%	55%	55%	10%	30%	30%	超电磁ヒトデ
超ド级	7	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%	
日本一の	7	40%	60%	10%	20%	30%	20%	30%	30%	
万物の	7	30%	30%	25%	35%	35%	25%	30%	30%	
不死身の	7	35%	25%	35%	25%	30%	30%	30%	30%	オメガヒール、キャロル
武神	7	30%	50%	50%	10%	10%	30%	30%	30%	无限斩
プラズマ	7	30%	35%	35%	25%	25%	30%	30%	30%	オメガサンダー
ミラクル	7	25%	5%	35%	60%	30%	25%	30%	30%	
明镜止水	7	20%	20%	30%	40%	10%	60%	30%	30%	最后の一滴

在开始阅读本攻略之前请先做好以下准备

1.准备 A4 长度的白纸一张(略厚，不透明)

2.准备 GBA 一台及卡带一盘

3.准备一个清醒的头脑及敏锐的判断力

4.准备女朋友一人……

阅读本攻略的方法

1.请女朋友用白纸挡住文章的右边一栏(此栏为答案栏)

2.请根据文章的提示作出判断

3.判断正确的请女朋友酌情给予奖励

4.判断错误的请女朋友高抬贵手

5.整个过程完成后可转换角色再来一次

友情提示：

1. 根据所得情报进行正确的推理是本游戏最大的乐趣所在，与其被攻略牵着鼻子走，不如相信自己判断。

2.电子游戏并非男生的专爱，请勇敢的(强迫的~)把自己的女朋友也拉下水吧！独乐乐不如众乐乐~~

文/wingdx 星辰 美术设计/郑歆 星辰

第一章 思い出の逆转(回忆的逆转)

绫里 千寻:本案辩护律师,星影律师事务所的新人律师,除了想替被告人洗脱罪名外,还有一个目标:必须将那个人亲手绳之以法。

成步堂 龙一:本案被告人。勇盟大学艺术系三年级学生,在案发现场被发现和死者在一起。同时和本案的关键证人美柳**ちなみ**是恋人。

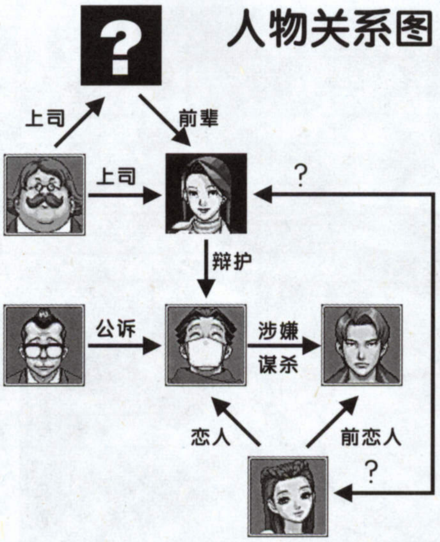
美柳 ちなみ:本案关键证人,目击了案发现场的全过程。勇盟大学文学系学生,半年前曾是被害人吞田菊三的恋人。

吞田 菊三:本案被害人,在勇盟大学校园内被害。勇盟大学药学部四年级学生,专业为药化学,有"勇盟大学的炼金术师"之称。

亚内 武文:本案检察官。非常自信且经验丰富的检查官,有"新人破坏者"之称。

星影 宇宙ノ介:星影法律事务所所长,绫里千寻的老师兼上司。原本是本案的负责律师,在千寻的要求下将本案交由千寻负责。

神乃木 庄龙:星影法律事务所律师,千寻的前辈。在半年前的"法院·杀人事件"的被毒杀。



五年前 绫里千寻第 2 次上庭辩护

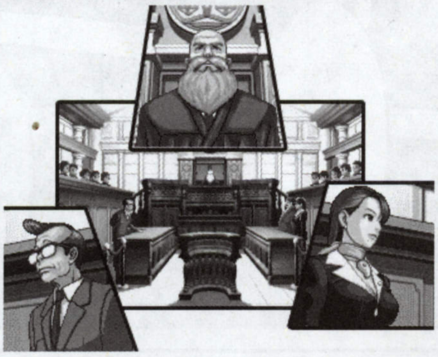
4月11日 上午 9点40分
地方法院 被告人第3号候室

这是绫里千寻第 2 次出庭辩护,她看上去比被告人成步堂还要紧张,而且千寻在紧张时会不由自主地抓胸前的衣服,这令星影老师和成步堂感到十分尴尬……千寻是在昨天晚上突然提出要接手这个案件的,而本案的负责律师星影先生虽然感到很意外,还是决定全力帮助千寻完成工作,并一再强调要冷静,不要太过紧张。虽然千寻自己也努力想要镇定下来,但是还是把被告人"成步堂"叫成了"原来如此"(注:日文中诚然为**なるほど**,而成步堂为**なるほどう**)……

"我叫绫里千寻,律师新人。初次上法庭是在1年前,那次审判让我受了几乎不能再次站在法庭上的伤害。1年后我作为律师再次站在了这里。这次,我绝对不能输,为了委托人,和我自己。"

开庭

同日上午 10点
地方法院 第2法庭



法官:"现在开庭!辩护律师是……绫里千寻,对吧?不过,本案的负责律师似乎是星影律师才对吧?"
千寻:"啊!这个……星影律师他,忽然有急事……"
法官:"急事?站在你旁边的不就是他吗?!"
千寻:"啊,是啊……"
法官:"阁下似乎是新人,真的没有问题吗?"
千寻:(不能在这里输掉……一定要有气势!!)拍桌!!"完全没问题!大概……"
法官:"好,亚内检察官,请开始吧。"
亚内:"真是的……像我这样的老手竟然要照顾起小姑娘来了。算了,不用考虑什么胜负了,放马过来吧!"

案件陈述

亚内:"事件发生的地点为私立勇盟大学校园内。被害人吞田菊三,药学部的四年级学生。这里有案发现场拍摄的一张照片,案发后有学生发现了死者并向警察局报告,同时还说发现了没来得及逃走的被告人成步堂 龙一。"

获得证物“现场写真 1”

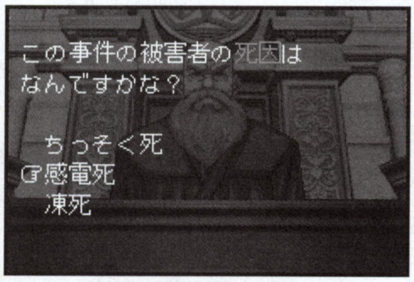
亚内：“另外，被害人的死亡方式比较奇怪，这个就请被告律师代为回答一下被害人的死亡原因是什么吧？”

在星影老师的提醒下，千寻查看了“法庭记录”中的相关资料，得出答案。

法庭询问

法官：“被害者の死因は？（被害者死因是什么？）”

回答：感电死。



提示：《吞田菊三的解剖记录》

系统说明：按 R 键可调出“法庭记录”，分为“证物”和“相关人物资料”两类，可用 R 键切换。可按 L 键查看某些证物的具体情况，如照片等。

千寻：“根据法庭记录说明，被害人死于触电。”

亚内：“凶手的杀人动机是什么？被告人和被害人之间的曾经有过矛盾，能不能请辩护律师分析一下两者的矛盾是如何造成的呢？”

星影：“亚内检察官号称‘新人破坏者’，果然不是浪得虚名的。”

提示：按 R 键查看“相关人物资料”。（人物资料请参看前面的案件人物关系图）

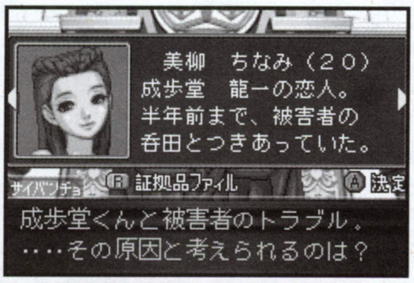
千寻：“矛盾的根源，应该是美柳，成步堂的现任女友。”

亚内：“对于案件的内容相当了解啊，辩护律师。美柳小姐现在是成步堂的女友，但是在半年前，她还在和被害人吞田交往！”

法庭询问

法官：“成步堂と被害者のトラブルの原因は？（造成成步堂和被害人之间矛盾的原因是什么？请出示相关证据说明。）”

回答：选择“美柳　ちなみ”。



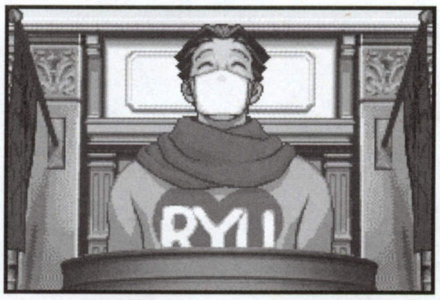
法官：“嗯~亚内检察官，请传唤第一证人出庭！”

亚内：“是传唤成步堂 龙一出庭吗？”

法官：“是被告人自己么？辩方律师，对此你有异议么？”

千寻：“没有异议！”

法官：“那么……传证人成步堂出庭！”



第一证人询问（成步堂龙一）

法官：“被告人，请说明你和被害人吞田菊三之间的关系。”

证言开始

~被害者との关系（同被害者的关系）~

1.あの、ボク……。确かにあそこにいましたけど……

那个……我……的确去过那里……

2.杀したなんて、とんでもない！ 死体を見つけただけなんです！

但是我绝对没有杀人！只是看见了尸体而已！

3.そもそもアイツのコト、よく知らなかったし……。

对那家伙的事情我根本一无所知！

4.あんなキザなイギリスかぶれ、ボク、话したこともないですよ！

那种装模作样的“英国迷”，我连话都没跟他说过！

证言询问

星影：“为了验证证人的证词是否有矛盾，律师有向证人提问的义务。如果证人说谎，那么他的证词必然有和法庭记录不一致的地方。揭露证词中的矛盾，是身为律师的职责！”

系统说明：进行证言询问时可进行下面两种操作：L 键对该证词进行详细询问；R 键列举证据指出证词中的错误。如果对某句证词有疑问可以先进行详细询问看看能不能找到破绽，如果发现明显的前后矛盾的地方，则可以用相应的证据推翻证词。

提示：“我对那家伙一无所知”&“装模作样的‘英国迷’”

询问证人

4.“あんなキザなイギリスかぶれ……”

L 键ゆさぶる

追加证言 “シャツの背中に描かれてたんです。バカでかいユニオン？ ジャックが”

千寻:“成步堂先生,你说‘我对被害人一无所知’,但是如果是这样的话,你又怎么知道被害人是‘英国迷’呢?”
成步堂:“…………咳咳”
千寻:“不要想用咳嗽蒙混过去!”
法官:“请被告人解释是如何知道被害人是‘英国迷’的,并把这加到证词中去”

证言追加

5.シャツの背中に描かれてたんです。バカでかいユニオン·ジャックが。
是因为他衣服背上所画的英国国旗。

提示:仔细看看照片上被害人的衣着!

千寻:“你确定他背后画有英国国旗吗?”
成步堂:“是的。”
千寻:“法官大人,根据现场拍摄的被害人照片,他的背上什么都没有!”
成步堂:“皮夹克上没有吗? 那就是画在他衬衫背后的……”
千寻:“如果你只是经过并看到了尸体,怎么会知道衬衫? 怎么会知道被害人夹克下面穿什么呢! 很明显,你在撒谎!”
成步堂:“对不起……呜呜呜~~(哭)”
亚内:“哼哼哼……辩护律师很出色的证明了被告并不是‘经过那里’而已啊!”
千寻:!!
亚内:“还有,成步堂君,看你的样子是感冒了,你平常是不是吃‘**カゼゴロシ·Z**’这种感冒药呢?”
成步堂:“啊! 对呀! 可是,你是怎么知道的呢?”
亚内:“哼哼哼……再问一下,那个药你现在带着吗?”
成步堂:“这个……我弄丢了……”
亚内:“成步堂君,我来告诉你药现在在哪里吧! 法官大人! 我这里还有一张照片请您过目。”
法官:“这个……被害者手里拿的就是这种药?!”
千寻:“我反对! 这种药在我家里就有!”
亚内:“可是在这个瓶子上清楚的留有被告的指纹!”

千寻:!!!
亚内:“恐怕是感到杀意的吞田…把被告掉在地上的药握在了手中……为了告发真凶:成步堂龙一!”
法官:“肃静! 肃静!”
获得证据:现场写真 2、カゼゴロシ·Z
亚内:“同时,由于强大的电击,导致被害人的手表发生故障而停走。被告,关于这些能给我们一个合适的解释吗?”

证言开始

~本当にあつたこと(真实的情况)~

1.じつは……ボク、アイツに呼び出されていたんです。
事实上……我,是被那家伙叫出来的。

2.アイツ、药学部だから……その后者の里庭で、2 时 45 分に。
那家伙是药学部的……我们约定 2 点 45 分在学校的庭院里见面。

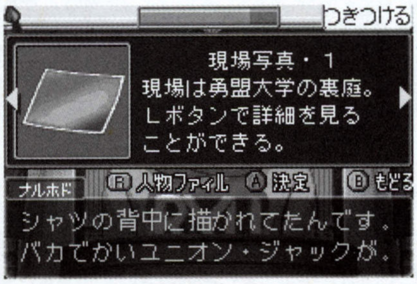
3.话をして……3 时ころにはもう别れました。
说了些话……我们在 3 点的时候分开了。

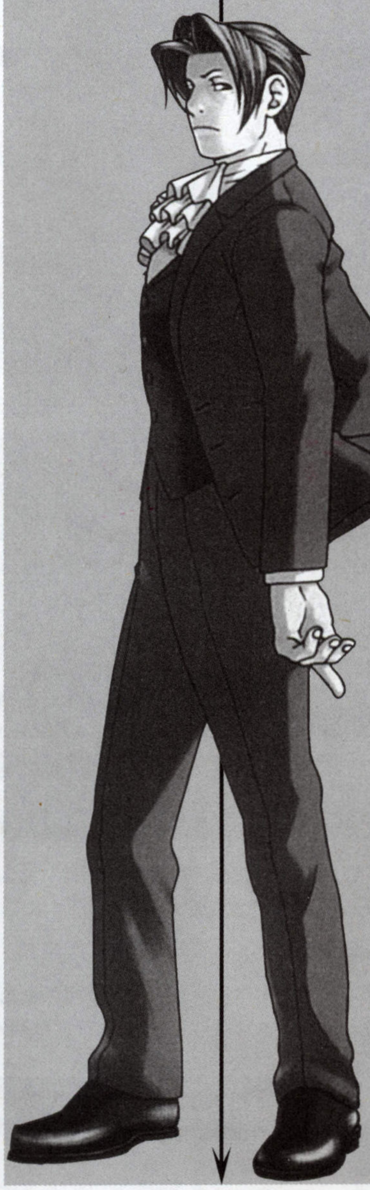
4.それで、あとで戻ってきたらアイツ、倒れていて。
后来,我再回到那里的时候,他已经倒下了。

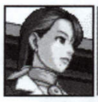
5.カゼゴロシ·Zは、この2·3 日ずっと饮んでいたんですけど……
感冒药的话,我是在 2、3 天前开始吃的……

6. 事件のあった日のおヒルごはんのときから、なくなちやって。
可是在事发那天吃午饭的时候,药就不见了。

R 键つきつける,证据:现场写真 1







证言询问

提示：此处疑点有两个：1.被害人是如何触电身亡的？ 2.被告的感冒药如何丢失的？请参考这两点来推理和询问吧。（如果从证词的表面上无法看出破绽，那么就逐个详细询问直到找出破绽为止。）

成步堂："那家伙是药学部的……我们约定 2 点 45 分在学校的庭院里见面。"
千寻："时间是他指定的吗？"
成步堂："嗯，非常准时的见面了。"
法官："被害者是药学部的啊……？"
成步堂："他负责研究医药品的精制和调配，人称'勇盟大学的炼金术士'。实验室里有许多用高压电流的器材。"
千寻："详细说明一下关于'用高压电流的实验器材'吧。"
成步堂："某些实验器材由于使用的电流要求很高而架设了专用的高压电线。电线穿过校舍，从头上牵引进实验室。"

成步堂："可是在事发那天吃午饭的时候，药就不见了。"
千寻："那当天你和谁一起吃晚饭的？"
成步堂："和小千（美柳），煮的饭真不错，特别是煎蛋~"

法官："两人见面的时间和死亡推定时间接近，而且他离开后又回到现场……被告，你的证词很难让人相信啊。但是现在还有 1 个问题。"
亚内："问题？"
法官："杀人方法。被害人究竟是如何被电死的呢？关于这点，控方好像也没有足够的证据来说明啊！"
千寻："法官大人！综合上面的证言，我已经知道被害人是怎么死的了。"
亚内："呵呵呵，到底是新人啊，无视法庭的规则。我们的武器只有'证据'！一切判断都需要靠证据来证明！"
法官："那么请辩方律师出示相关的证据！"

提示：现有的证物中能够判断被害人死亡原因的是什么？

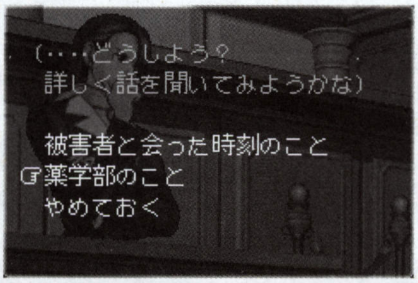
千寻："很明显，证据就在这张照片（现场写真 1）里！"
法官："请辩方律师指出具体的凶器是什么。"

提示：被害人死于电击，照片上无法发现其他能够导致电击的物品，唯一的可能就是专用高压电线。

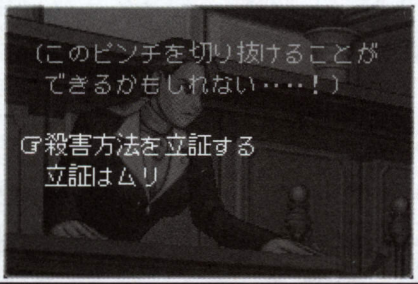
千寻："凶器就在这里，被切断的电线！由于实验室使用的是特殊的高压电，所以这断开的电线不正可以说明吗？"
亚内："的确，被害人的死因很可能就是这根被切断的电线。但是！将这电线作为凶器的不正是被告人吗。而且我们还有一件决定性的证据！"
法官："是什么？"
亚内："指纹！被害人的皮夹克前胸处清晰地留有被告的掌印！肯定是怀有杀意的被告将被害人推向电线时而留下的！"
……………………………………………
法官："肃静！肃静！看来已经没有疑点了……本庭已经没有继续审判下去的必要了……"
千寻："法官大人！！"
法官："现在本庭宣判，被告人·成步堂 龙一……"
千寻：**"等一下!!"**
法官："……辩方律师还有什么要说的吗？"
千寻："就这样了吗，成步堂君？真正的情况还没有全部说出来吧？现在就要下判决了啊！"
成步堂："……我，我没有办法说出实情啊……"
千寻："没关系的，成步堂君，我相信你。无论你说什么，我都会相信你，一直为你辩护到最后。"
亚内："我反对！已经定罪了！他已经没有必要发言了。"
成步堂："等一下！我有话要说！当时的全部情况……我确实推了他，吞田菊三！"

询问证人

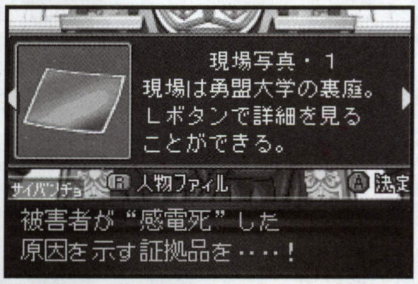
2."アイツ、药学部だから……その后者の里庭で、2 时 45 分に。"
L 键ゆさぶる。
在出现"详しく闻く"的选项中选择"**药学部のこと**"。



6."事件のあった日のおヒルごはんのときから、なくなちゃつて。"
L 键ゆさぶる。
之后出现的选项中选择 "**杀害方法を立证する**"（其实选择另一项也没有关系）。



在选择证据时选择"现场写真 1"



在图示位置（裸露的电线处）标注。

证言开始

~被害者をつきとばしたこと(推开被害人的情况)~

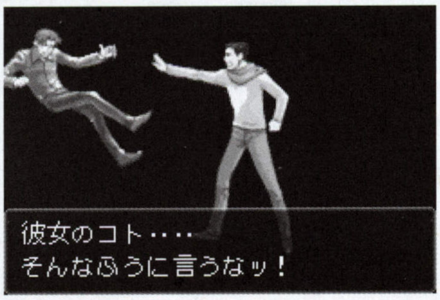
1.アイツが……ちいちゃんのコト、悪く言ったから……
那家伙……说小千的坏话……

2.ついカッとなってつきとばしちゃったんです!
我在愤怒中不由自主地推了他一把!

3.そのとき、なんか大きな音がしたような気がするけど……
那时,好像发出了很大的声音……

4.立ち去ってから少しして、ちょっと心配になったんです。
所以我虽然离开,但还是有些担心。

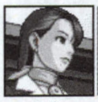
5.それで、戻ってみたら……あ、アイツ……し、死んでいて!
然后,等我再次回到那里的时候,那家伙……已经死了!



亚内:"很明显,被害人被推倒时正好撞到了切落的电线,触电身亡!而且,当天正下着小雨,更容易引发触电事故。"

成步堂:"可是当时周围根本就没有什么切落的电线,如果有的话我一定会注意到的。"

法官:"如果这次的询问还没有什么新的事实,我就会立刻做出判断。"



证言询问

提示:成步堂承认自己的确推过被害人,但是这一推究竟是不是被害人死亡的原因呢?请玩家自己从成步堂的证言中找出关键所在吧!注意,重点在"推"的过程中发生了哪些意外的情况。

成步堂:"那时,好像发出了很大的声音……"

千寻:"巨大的声音?"

成步堂:"就是'乒'地一声。"

亚内:"那不就是被害人触电的声音嘛。"

千寻:"我反对!请检察官不要擅自下结论。这个情况很重要,成步堂君,再说详细一点吧。"

成步堂:"好像是很刺耳的声音……对了!就是他带的伞的声音!他倒在自己的伞上。"

千寻:"这个很重要,证言里加上这句。"

亚内:"新人律师果然只注重些没用的情报。"

证言改变

提示:新的证词是本案的关键,被害者被推倒后倒在自己的伞上,请玩家回忆一下之前的证据和这点有没有矛盾的地方吧!

千寻:"根据证人所说被害人倒在伞上的,可照片中伞在离尸体很远的电线杆旁边。很明显:在被告离开了后,被害者离开了他倒下的地方……"

!!!!!!!!!!!!

千寻:"也就是说,在被告推倒吞田的时候他并没有死!!"

亚内:"可能……伞是……被风吹走的!"

千寻:"证人不是说了被害人倒在伞上面,怎么可能被风吹走!"

亚内:"怎……怎么会这样!!!!!!"

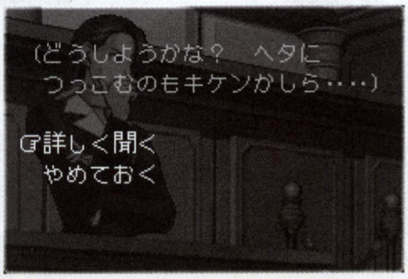
法官:"从这个来看还有很大的漏洞存在,推迟下判决。"

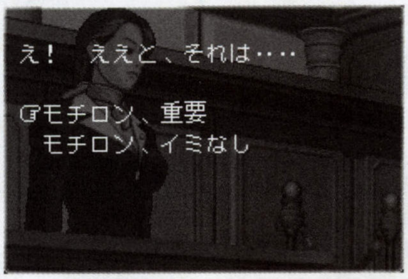
询问证人

3."**そのとき、なんか大きな音がしたような気がするけど……**"

L键**ゆさぶる**,

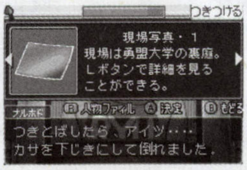
在出现的选项中选择"**詳しく聞く**",然后在第二次的选项中选择"**モチロン、重要**"。





证言3.改变为"**つきとばしたら、アイツ……カサを下じきにして倒れました**"

R键**つきつける**,选择证据"现场写真1"



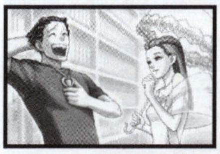
亚内：“………………哼哼哼哼哼哼哼哼哼……”
法官：“怎么了？忽然笑得那么响亮？”
亚内：“询问被告人不能判他有罪的话，我还有‘决定性’的证人在呢。美柳小姐，被告的恋人。她目击了一切。事件发生的瞬间她正好在现场！”
千寻：“……我正等着她出庭呢！”
亚内：“什么？”
法官：“那么休庭 20 分钟。之后请证人美柳出庭！”

追加证据：“カサ”、“成步堂的证言书”

休庭中

同日 上午 11 点 52 分
地方法院 被告人第 3 等候室

成步堂：“千寻……对不起，我……”
千寻：“你总算把真实的情况说出来了。”
成步堂：“所以我才安心了啊~“
星影：“安心什么啊！大致的情况还没有明了呢……”
成步堂：“下一个证人不是小千（美柳）吗？她一定会作出有利我的证言的。她可是我命中注定的人啊~~”
千寻：“可以和我说一下你和小千的事情吗？”

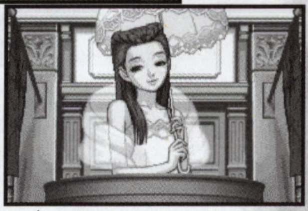


成步堂：“半年前，我们在这个法院相遇。那时我的目标是成为一名律师，我在地下资料室查找资料的时候和她相遇了，这简直是上天的安排。看，这是她给我的定情信物。那天她从脖子上拿下来，并对我说：‘我想让你拿着这个’，上面还有个小瓶子。只要一看到它就会想到小千，想到相遇的事，真是非常幸运。”
千寻：!!!!
成步堂：“不过，小千是个非常害羞的人啊，后来见到她时总是对我说‘还是把那个还给我吧’。”
千寻：“……你们初次相遇是在半年前，也就是 8 月 27 日吧？”
成步堂：“啊？你是怎么知道的？”

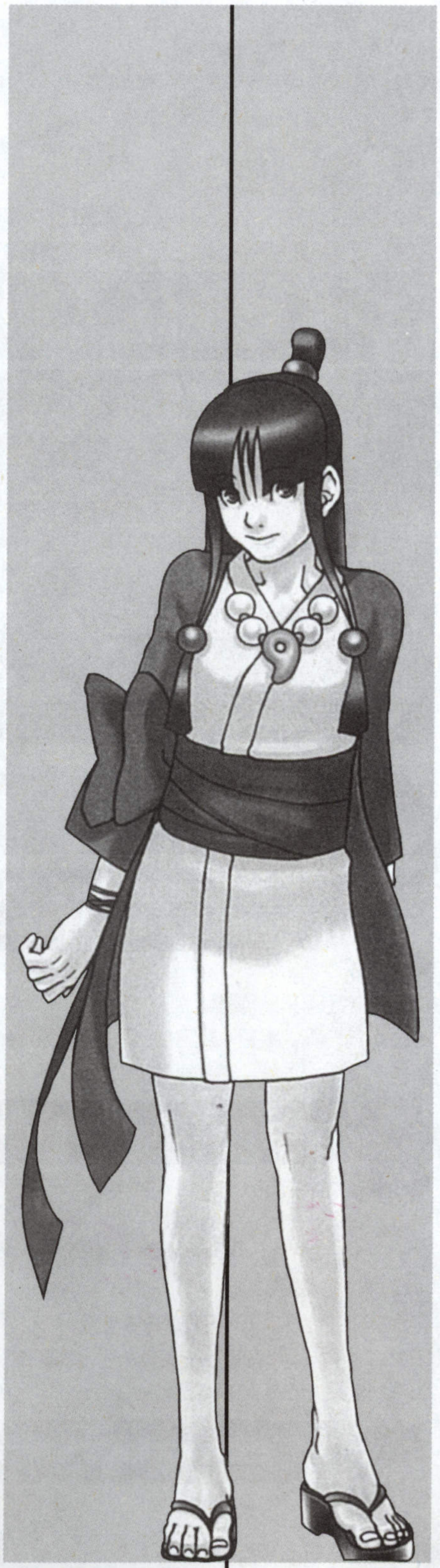
千寻：“那一天，这个法院发生了一件案件……”
成步堂：“是那天的报纸啊，我看看……‘法院·杀人事件’!!？”
星影：“!! ……原来是这样啊，千寻你接这个案子是因为可能和那个事件有关吧？”
获得证据《ちなみのプレゼント》《新闻记事》
千寻：“对不起……星影老师……我一定要亲手了解那个案子。”
星影：“知道了……可是现在的这点资料不够啊，和我去地下资料室调查吧。……休息时间就快没了……”

再开庭

同日 中午 12 点 13 分
地方法院 第 2 法庭



法官：“现在开庭！请第二证人美柳小姐出庭。”
亚内：…………………………………
法官：…………………………………
千寻：…………奇怪的沉默……………
法官：“在我这么长的法官生涯中，听过了各式各样的证人的谎言，本来我已决定再也不相信他们了。但是……这个证人所说的，我绝对相信！”
亚内：“……那个……证人，你的姓名和职业……”
美柳：“…………这…个……我……”



法官："没关系的，不用害怕！"
亚内："没有人敢欺负你的！"
法官："我也会用我手中的木槌教训她的！"
千寻：（他们很明显是在说我……）
美柳："……那个……两位叔叔……龙君他什么都没有做……"
法官："嗯，我也这么认为！"
千寻：（果然是麻烦的证人啊……'大叔们'才12秒钟站到她那边去了。）
法官："证人，请说明案发当日你所看到的情况。"

证言开始

~目击したこと（看到的情况）~

1.授业が终わって、リュウちゃんのもとへ参ろうと思いましたの。
下课后我想去找龙君。

2.里庭で、リュウちゃんが……ノンちゃんと、お话してました。
在里庭，我看见龙君正和吞田君说话。

3.そうしたら……急に、ノンちゃんがおヨロめきになって……お倒れに。
这时吞田君突然倒在地上。

4.そのとき、リュウちゃんもわたしに气がついて。
这时，龙君也看到我了。

5.わたし、学生さんを呼びにいて……通报していただきました。
然后，我去找学生通报这件事了。

证言询问

提示：美柳的证词虽然表面上看和成步堂的基本一致，但是却忽略的很多细节，特别是成步堂推吞田的情节，从这里入手进行调查吧！

美柳："吞田君突然倒在地上。"
千寻："等一下！被害人是自己倒下的吗？被告没有碰到过被害人吗？"
美柳："这个……嗯。龙君什么也没做。"

提示：ムジュンしている意思为"有矛盾"

千寻："你在说谎！美柳小姐！！"
亚内："我反对！辩方律师不要无根据的恐吓证人……"
千寻："……………………"
亚内（流汗）："不，不，不要这样看着我！"
千寻："美柳小姐！在被害人的皮夹克上清楚的留有被告人的指纹！……还是请说出真实的情况吧！"

提示：改变的证言中有很大的破绽！仔细回忆一下成步堂之前所说的话。

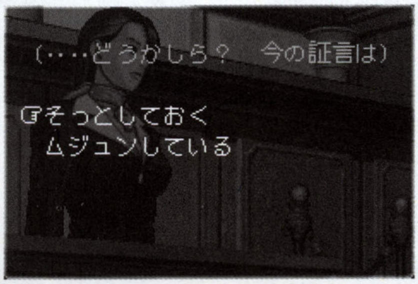
美柳："当时什么声音都听不到。"
千寻："反对！根据成步堂的证词，当时发出了非常尖锐且巨大的声音，距离那么近的你怎么可能什么声音都听不到？"
美柳："…………"
亚内："我反对！可能证人对那个声音没有印象吧！"
千寻："我反对！那么巨大且尖锐的声音，怎么可能没有印象?！"
美柳："那个……其实我没听到声音是有原因的，我当时在听贝多芬的的音乐。"

亚内："贝…多芬？两耳失聪的那个？"
美柳："因为当天下雨，不想听打雷的声音。"
千寻："打雷么……"（如果这么说的话……就有很重要的一点值得注意了）

询问证人

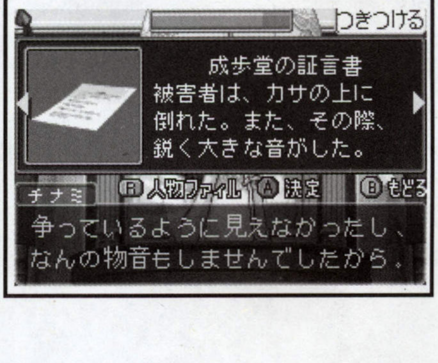
3."そうしたら……急に、ノンちゃんがおヨロめきになって……お倒れに。"
L键ゆさぶる。

选择"ムジュンしている"



证言改变
3.あの。わたし……つきとばした瞬间は、见ておりませんの。
那个……吞田君倒地的瞬间我什么也没看到。
4.争っているように见えなかったし、なんの物音もしませんでしたから。
看上去他们不像在争吵的样子，而且什么声音也听不见。

证言改变后 4."争っているように见えなかったし、なんの物音もしませんでしたから。"
R键つきつける，证据：成步堂の证言书。



提示:“カミナリ”意思为打雷。

法官大人!证人刚才所说的这一点很重要。打雷也就是闪电,被害人死于电击,那是否应该想到是由‘落雷’造成的呢?

法官:“啊!……”

千寻:“我们一开始就将被害人定义为他杀,但事实很可能是由于落雷而导致的‘事故死亡’!!”

法官:“的确,被害人有可能是由于事故而死亡的……“

亚内:“我反对!检察方可不是白痴,我这里调查过当天的气象报告,案发当天在现场附近根本没有发生过落雷的情况!而且我这里还有一份证据:根据药学部学生证实,在案发当天下午3点左右,药学部的设备因为停电而停止运作了。所以说电线是在3点左右被切断的,和被害人推断死亡时间一致!也就是说,被害人的死亡原因只可能是‘切落的电线’!另外据学生说这电线很古老了,已经准备重修了,稍微震动就会断开。”

获得证据:“学生たちの证言书”

法官:“辩护人,你认为电线是如何被切断的?”

提示:高压电线被强行切断会发出巨大尖锐的声音。

千寻:“想想成步堂的证词,那声巨响发生的时间为下午3点左右,而实验设备停机的时间为下午2点55分,这两个时间正好吻合,也就是说是由于推倒时撞到了电线杆而导致了电线断裂。“

亚内:“这点我们意见相同,就是这一推造成了吞田的死亡。”

千寻:“我反对!被害人被推倒的地方应该是‘现场写真1’中雨伞掉落的地方,也就是电线杆旁,被告的一推正好使被害人撞到电线杆而导致电线断裂……但是,在这个位置被害人是不可能接触到断裂的电线的!而同时照片显示被害人倒下的地方是在断裂的电线下方,这个位置已经远离了被害人被推倒的地方!!也就是说,让被害人触电身亡的另有其人!!”

法官:“肃静!肃静!!的确,辩护律师的观点已经没有反驳的余地!被告杀害被害人的可能性……”

美柳:“那个……叔叔……那位阿姨的说法好像不正确,能让我再作一次证词吗?”

千寻:“!!……什么?!!”

证言开始

~目击したこと2(看到的情况2)~

1.リュウちゃんは……2回、おつきとばしになったのです。
　龙君……推了吞田君2次。

2.1回目、电柱にぶつけられて……送电线が、お切れになりました。
　第1次,撞到了电线杆把电线震断了。

3.それで、ノンちゃんは必死にお逃げになろうとしたのですが……
　然后,吞田君拼命想要逃走……

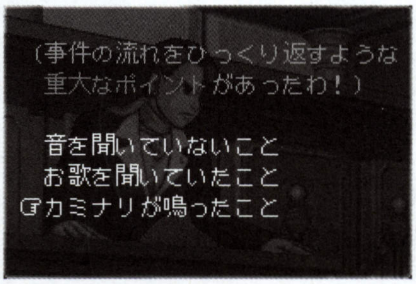
4.リュウちゃんは、すぐに追いかけて背中から、そっと体当たりを。
　龙君他,从背后赶上并把吞田君撞飞了。

5.送电线が切れてから、お感电まで、1分もたっておりませんでたわ。
　从电线被撞断到触电,整个过程连1分钟都不到。

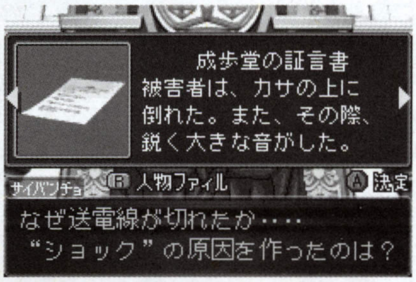
证言询问

提示:对于这种完全属于编造的证词还有什么可犹豫的?随便哪句都好,用证据来反驳她吧!(可使用的证据不止一种哦)

在选项中选择“**カミナリが鳴ったこと**”

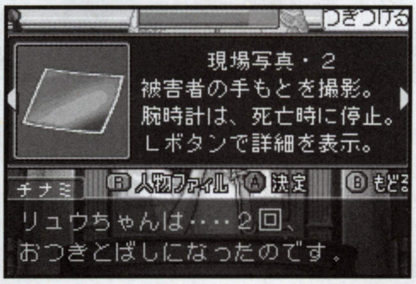


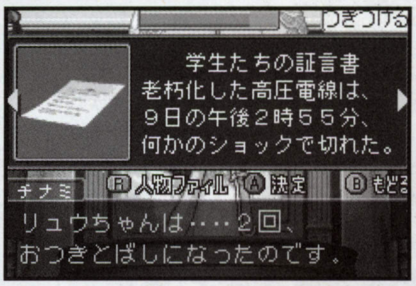
选择证据“成步堂**の**证言书”



任何一句都可以

R键**つきつける**,证据:“现场写真2”或“学生**たちの**证言书”。





千寻："已经够了，证人！看看这照片，手表由于被电所以停在了 3 点 05 分，请大家回忆一下，电线被切断的时间是什么？"

亚内："学生们的证词上说的很清楚了，是下午 2 点 55 分……啊啊啊啊！！"

千寻："美柳小姐！请说明一下这 10 分钟的空白时间究竟是怎么回事？！！"

美柳："……………………"

千寻："辩方的观点是，另外的'真正的犯人'才是案件的真凶！"

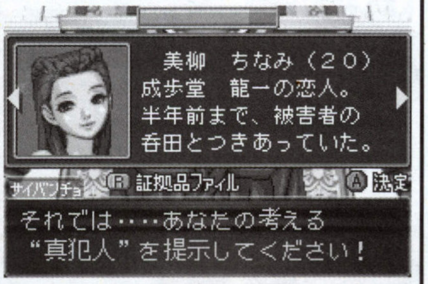
亚内："我反对！除了被告人还有谁可能是凶手？"

千寻："能做到这些的，只有一个人……"

法官："辩方律师，你是否想指控其他人为犯罪嫌疑人吗？本庭提醒你，如果你的指控有错误，本庭会给予你处罚，请考虑清楚！那么，请指出谁是'真正的凶手'。"

提示：这个，还用说出来吗？在人物资料中把那个人选出来吧！

选择人物资料中的"美柳 ちなみ"



千寻："美柳 **ちなみ**，真正的凶手就是你！！"

美柳："怎么会……"

千寻："在那空白的 10 分钟里，你在干什么？叫人来？还是听贝多芬？或者想着'两边都要加油！'……答案只有一个！证人当天目击了 2 人的争吵，然后趁被告离开后亲手杀了被害人！"

美柳：**"……啊啊啊啊啊啊！！"**

成步堂：**"等一下！我取消刚才的证词……美柳她…她决不可能这么做的！"**

法官："被告不要离开被告席！庭警，好好看管住他！"

星影："那个年轻人的情况很麻烦啊……总算赶上了，关于那个案件，我终于拿到相关的警署资料了！就是你那位恋人去世的案子……"

获得证据："警察の资料"

美柳："你是说我杀害了呑田君，然后嫁祸给龙君？……好过分……我一直都很喜欢龙君，你竟然这么说我……"

星影："简单来说就是'口胡！你这废柴到是给老娘说说我的杀人动机是什么'这个意思吧？"

千寻：（半年前发生在地下食堂的谋杀案……以及同一天在地下资料室成步堂和美柳的相遇）"法官大人！辩方要求美柳小姐提供有关和成步堂相遇的证词！"

法官："接受辩方的请求。请证人提供相关的证词。"

逆转裁判 3

证言开始

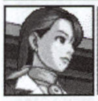
~成步堂　龙一について(和成步堂龙一的相见)~

1.リュウちゃんと出会ったのは、今から半年前のことでしたわ。
我和龙君相见是在半年前。

2.运命のスポットは……この裁判所の地下にある、资料室だったんです。
命运的安排……我们在法庭的地下资料室见面了。

3.ひとめ见て……なんだかキュンってて来ちゃいましたの。
看见他……我就感到心跳加速。

4.それから、ずっと……おつきあいさせていただいております。
然后……我们一直交往到现在。



证言询问

提示:很明显询问的重点应该放在美柳为什么会前往地下资料室这点上。

美柳:“我们在法庭的地下资料室见面了。”

千寻:“证人,你这个文学部的学生到法院的地下资料室去干什么?”

亚内:“反对,这个和本事件没有关系。”

法官:“请辩方律师注意,本庭不允许询问和本案无关的事情”

提示:“さらにゆさぶる”意思为继续追问。

千寻:“法官大人!我会证明我所问的问题和本案密切相关。”

法官:“那好,证人请回答辩方律师的问题。”

追加证言

5.わたし……大学のレポートの资料を探すため、裁判所に来てましたの。我为了大学报告的材料而来到资料室查资料的。

提示:美柳显然不是为了查找资料而来的,她的真正目的是什么?结合刚才看到的警察资料来反击吧!

美柳:“我为了查找资料而来到地下资料室”

千寻:“你恐怕不是为了资料,而是因为其他的事情吧?……半年前,在这个法院里正好发生了一起杀人案!”

千寻拿出了警察的资料。

千寻:“这份资料记录中嫌疑人的名字就是美柳小姐。没错!你们都很喜欢的美柳小姐就是半年前杀人案的最大嫌疑人!”

亚内:“反对!无故中伤而损害证人的名誉我亚内武文决不会袖手旁观的。”

美柳:“亚内先生,我也想就此作证。我会证明自己是无辜的。”

证言开始

~半年前の事件について(关于半年前的案件)~

1.辩护士さんとカフエテリアでお会いして、お话ししました。
我和律师先生在咖啡厅会面。

2.わたし、少じ席をはずしました。事件はそのとき、起こりましたの!
我才离开一会,事情就发生了。

3.毒药は液体で、致死量の10ミリリットルが检出されたそうです。
毒药是液体,检查出的结果为 10 毫升就足以致人死命。

4.しかも、犯行に使用された毒药はかなり特殊なモノだったそうです。
而且,犯人所使用的毒药非常特殊。

5.わたしは无实ですわ。そんな毒药、手に入れる方法がありませんもの!
我是无辜的,像这种特殊的毒药,我根本就拿不到。

在询问之前先看一下刚刚得到的“警察の资料”的具体内容吧!

事件概要

现场:地方法院·地下食堂

日期:8 月 27 日下午 4 点

被害者:神乃木　庄龙(28 岁)

职业:律师

嫌疑人:美柳　ちなみ(19 岁)

■神乃木律师在调查案件时对嫌疑人美柳产生怀疑,接着在地下食堂的见面中被毒杀。

■毒药在被害人所喝的咖啡中被发现。

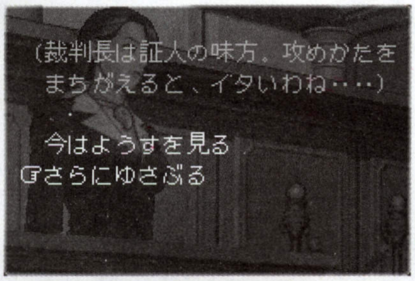
■在现场附近立刻对嫌疑人进行了身体检查,但是却没有发现任何毒药的痕迹,毒药是如何携带并放入被害人的咖啡中的,这点至今未明。嫌疑人也由于证据不充分而被释放。

询问证人

2.“运命のスポットは……この裁判所の地下にある、资料室だったんです。”

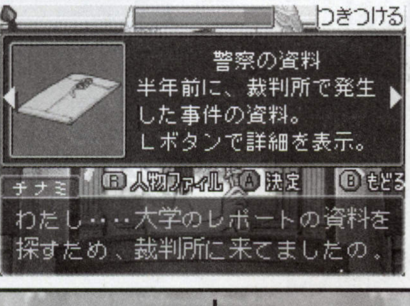
L键ゆさぶる

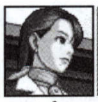
选择“さらにゆさぶる”



5.“わたし……大学のレポートの资料を探すため、裁判所に来てましたの。”

R键つきつける,证据“警察の资料”

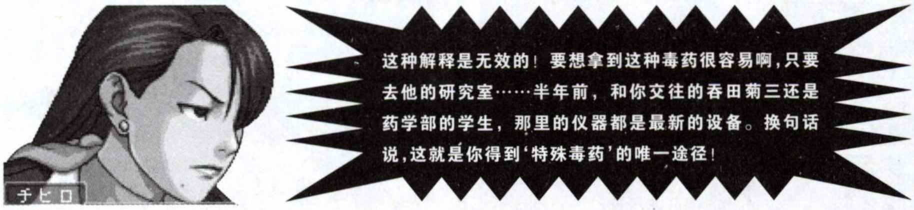




证言询问

提示：关于这种特殊的毒药，别忘了美柳的前男友吞田菊三可是有着“勇盟大学的炼金术士”称号的男人！

美柳：“我根本就不可能拿到这种特殊的毒药。”



美柳：!! …………

千寻：“拿到了毒药，然后乘被害人不注意把毒药放入咖啡中……能做这些事情的显然只有美柳小姐你才有可能啊!!”

美柳：“啊啊啊啊啊啊啊!!!”

法官：“肃静！肃静！肃静！”

美柳：“是这样的吗？……阿姨。咖啡里的毒药有 10 毫升，装它是需要容器的，但是事件后我接受了检查什么也没有发现啊！”

千寻：“不错，你在事件发生后就将容器处理掉了！”

美柳：“如果真像你所说的那样，那么就拿出证据来啊，我把容器处理掉的证据！”

法官：“辩方，请出示证据证明你刚才的说法，容器是怎么消失的？”

提示：在现在的证据里面，唯一有可能当做容器，而且由美柳经手的是什么？

千寻：“为了逃避检查，美柳必须尽快将容易处理掉，因此她把和案件无关的人物牵扯了进来，而且这个人还是不用接受身体检查的人，那就是……成步堂 龙一！”

亚内：“你是说被告人……是共犯？”

千寻：“怎么可能？她是把这个当成礼物送给被告的。”

法官：“哦，好漂亮的项链啊 ，中间还有个小瓶子…啊，就是这个吧。”

千寻：“半年前 2 人相会的时候送的礼物就是决定性的物证！现在拿去分析的话一定还能发现毒药的痕迹！”

成步堂：“我反对！太可恶了，不要诬赖小千！”

千寻：“成步堂，为什么到现在还护着她？”

成步堂：“因为！我喜欢她！”

众人：“…………………………”

千寻：“听好了，美柳为什么和你交往？”

成步堂：“当然是喜欢我啦……”

千寻：（成步堂君，快醒醒吧）“到这里谁都明白美柳为什么要接近你了！”

提示：“成步堂のペンダント”意思为“成步堂的项链”

千寻：“她接近你是为了项链！你不是曾经说过‘她很害羞，每次见到我都要我把项链还给她……’因为那是她的致命证据，她急着收回！但是你没还给她。所以她只好和你交往。”

成步堂：“胡说……”

成步堂撞倒千寻抢回了项链，并跑了出去……但是很快就被庭警抓回。

法官：“被告……你的行为可真是闻所未闻啊！”

成步堂：“对不起……”

亚内：“如果道歉有用的话，那还要警察干嘛?!”（F4、F4……）

千寻：“项链呢？你把它怎么了？还回来。”

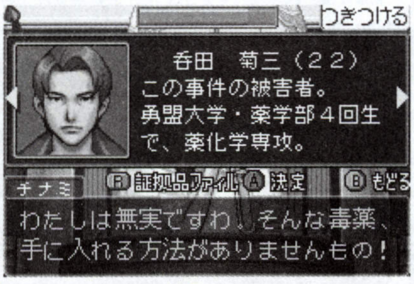
成步堂：“我把它吃了。虽然是玻璃的……”

什么??!!!

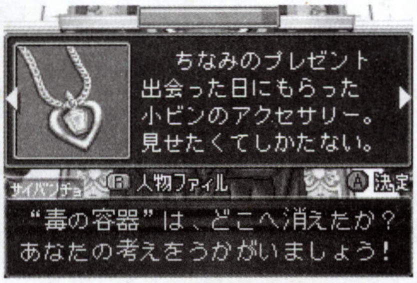
询问证人

5.“わたしは无实ですわ。そんな毒药、手に入れる方法がありませんもの！”

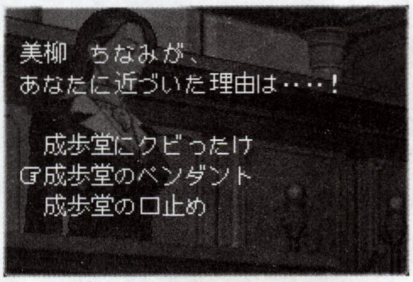
R 键つきつける，证据：人物资料 “吞田菊三”



选择证据“ちなみのプレゼント”



选择“成步堂のペンダント”

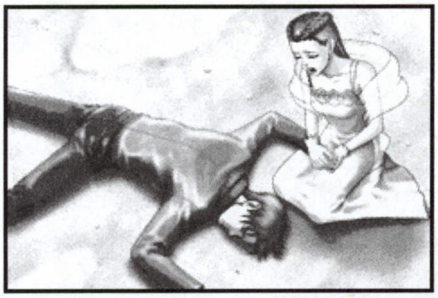


千寻："法官大人，请立刻休庭！成步堂君，肚子疼吗？你难道不知道你吃的东西有剧毒吗？"
亚内："我反对！哼哼哼~~~~被告已经用实际行动证明了，项链中根本就没有毒药！这些只不过是新律师的妄想罢了。"
千寻："我反对！肯定是有毒的！只不过因为时间的关系毒性已经消失了吧…"

亚内："新人律师。'信任委托人'这的确是我们的重要原则，而且你也一直相信被告成步堂先生。但是，很可惜……我也是同样用生命去信任美柳小姐的！你的推理不正确！"
法官："很遗憾，没有证据话，辩方的指控不能成立。作为律师，你应该清楚吧？那么美柳的嫌疑排除了，审理就……"

"等一下！！"

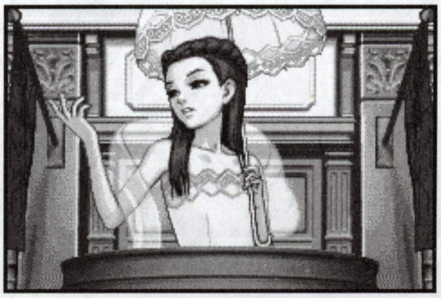
成步堂："对不起……千寻小姐……我忘了……你一直这样的信任着我。其实，我还有话没有说出来……"
法官：！！！
成步堂："那天和吞田见面的时候……'你如果继续和那个女人交往的话一定会有不幸的。昨天，她从我们实验室偷走了毒药，半年前，同样的样本也丢失过，而且当天她也来过实验室……肯定是她偷走的！'"



千寻："吞田……真的这么说过吗？"
成步堂："还有，那天我离开以后，因为担心所以又返回来……小千就蹲在他的旁边，而且，小千请我不要说出去，所以……千寻小姐！请告诉我，小千不是凶手……"
千寻："证人美柳在杀害吞田的前一个晚上偷走了毒药，很明显是为了杀人！"
法官："美柳的谋杀计划究竟是为了杀害谁？"

提示：美柳有一样必须要拿回的东西，可是现在这东西却在别人手中，那么她要杀害的对象就是……

千寻："对美柳而言，唯一必须要杀害的对象就是你！成步堂 龙一！！"
成步堂："我?！！"

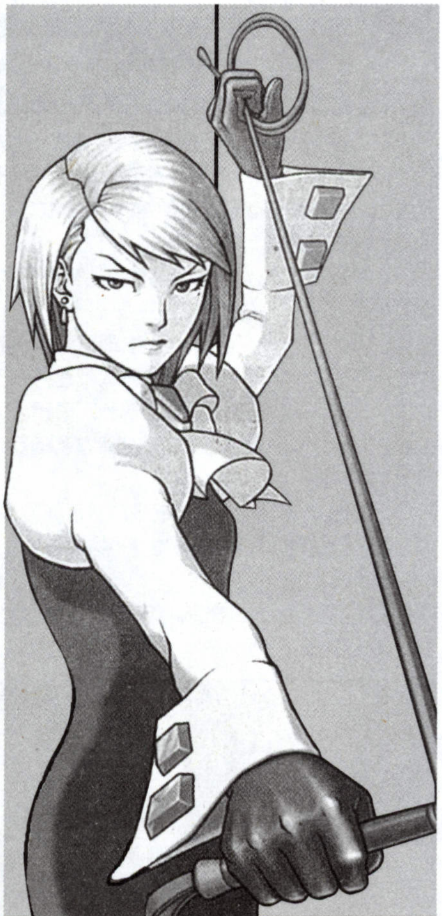


千寻："没错！对美柳而言，最重要的就是取回那个项链！！虽然半年前她成功躲避了警方的检查，但是却一直没能把项链拿回来，而且你还把它当成宝贝四处炫耀！！为了取回项链，她只能把你杀掉！"
成步堂：！！！！！
美柳："你果然是个废物，龙君！我一再告诉你不要跟别人说，你还是……"

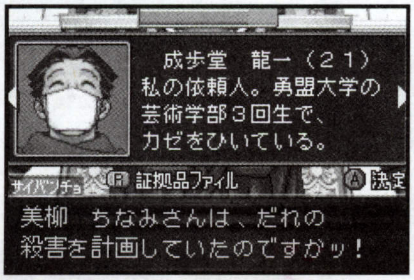
法官："证……证人……你……"
千寻："真正的凶手就是你！"
美柳："那又怎么样?你有证据吗?别忘了项链已经被爱哭鬼吃掉了啊！喂！老头，你不要老是坐着，也说两句话啊！"
法官："证……证人……你到底……"
美柳："被吓到了么?……如果没有证据的话，我可要走了！"

千寻：**"等一下！"**

星影："不可以！千寻！如果没有证据还不撤销指控的话将会受到最严重的处罚，永远都不能再戴上这个律师徽章啊！"
千寻："怎么会这样？……"
法官："辩方律师，你可要考虑清楚，本庭允许你再出示一样证据来证明美柳有罪，如果依然无法证明的话，那么对成步堂的判决将不可改变！"
千寻：（如果在这里失败的话，我的律师生涯就到此为止了，但是与其放她逃走，还不如舍弃律师的证明！！）"辩方，要求出示证据！"



选择人物资料中的"成步堂 龙一"



提示:最后的决定性的证据是什么?到现在为止和美柳有关的还没有使用过的道具是什么?把有可能用来毒杀成步堂的道具选出来吧!

千寻:“最后的决定性的证据……就是这个感冒药!根据成步堂的证词,药是在案发前一天晚上和小千一起吃饭时不见的!显然她偷走了药就是为了放入毒药来杀害被告!”

亚内:“但是最后拿着药的是被害人吞田啊!”

千寻:“大家想想半年前的事件。半年前装过毒药的项链被成步堂带走了,这回同样是这个情况!在成步堂离开现场后,她带着有毒的感冒药出现了,当然她要毒杀的对象是成步堂……可是在听到两人的对话后,她觉得如果让吞田活下去十分危险!于是她将电线塞进了吞田的口中!!没想到麻烦的事情出现了,成步堂又回到了那里,而且药学部的学生也因为器材停止而出来了。……‘如果接受身体检查的话就麻烦了’……她便将药塞在吞田手里,和半年前一样,利用他人将毒药藏起来了!”

美柳:“怎么了?大家可不要被这个笨女人的妄想给骗了。”

千寻:“那么美柳小姐,既然成步堂吞了项链,你也吃这个药看看,运气好的话也许不会死哦~”

美柳:“!!………………”

千寻:“如果你是无辜的话,那现在就证明给我看!!把这药吃下去!!……”

美柳:**“可恶!绫里千寻,你以为你赢了吗。还没结束呢,总有一天,我们会再见面的。”**

亚内:“反对!我,我亚内武文绝对不能认同!!”

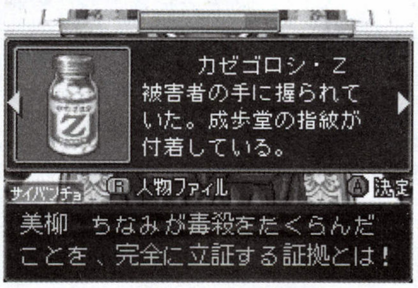
千寻:“那么亚内先生,你来服服看这药吧?刚才你说作为律师要绝对信任委托人的吧!”

亚内:“这个……这个……”

千寻:“来吧,给我这个新人上一课吧!用自己的生命去信任委托人,这样的觉悟究竟有多大!!?”

亚内:**“啊啊啊啊啊啊啊啊啊……”**

选择证据“**カゼゴロシ·Z**”



法官:“那么,逮捕她吧。我最初就觉得她有问题了。”

千寻:(骗人……)

法官:“辩护律师!你原本认识美柳吗?”

千寻:“……这个……和本案无关……”

法官:**“那么,本庭宣布:被告,成步堂龙一,无罪!退庭。”**

同日 下午 3点16分
地方法院 被告人第3等候室

星影:“千寻!最后的瞬间太精彩了!在对委托人的信赖这一点上,今天我这个老人也上了课啊。”

成步堂:“今天的小千是真的吗?我的小千不是这样的,今天这个一定是假冒的。”

千寻:“成步堂,把她忘了吧。要像个男子汉!”

成步堂:“我可是朋友当中最有男子气概的!”

千寻:(都是些什么朋友啊……)

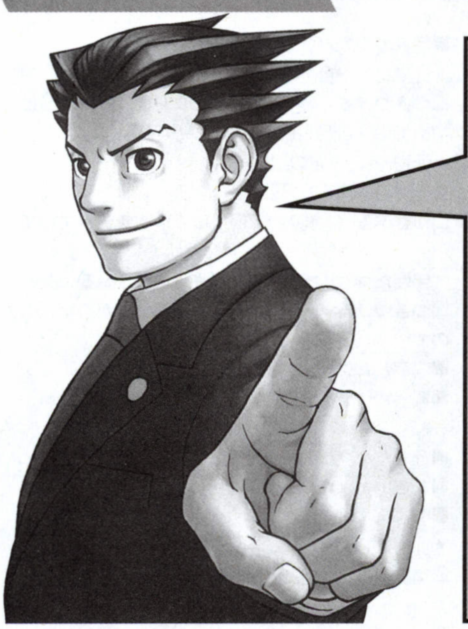
成步堂:“今后我要以律师为目标!”

千寻:“可你不是艺术系的吗?”

成步堂:“律师能够帮助那些有困难的人,对吧!千寻小姐?我一定会努力成为一名优秀的律师,让我们在法庭上再见吧,千寻小姐。”

这次的判决已经是5年前的事情了,而我终于成为了一名律师,也帮助了很多朋友,但是千寻小姐她却不幸去世了。千寻小姐曾经对我说:“成步堂君,无论何时都要相信你的委托人,那是在法庭上支持你战斗到最后所必须的力量!”5年来,这句话时刻激励着我……

第一章 回忆的逆转 完



注：由于篇幅限制，本次的推理式攻略只能登出第 1 章的内容（汗~~谁让《战国无双》出来了呢？），如果大家觉得这样的形式能够使你满意，或者还有什么更好的建议的话，请在这期的调查表中写出来，我们会根据调查表的统计来决定是否在之后的杂志上刊登剩下的内容。另外要说的是，剩下的 4 章情节都非常精彩，而且一条贯穿整个作品的暗线直到最后的时刻才被揭露出来，实在令人拍案叫绝！最后，为了方便玩家打通游戏，我们给出了后 4 章的攻略流程，有兴趣的玩家可以按照流程爆机哟！

系统说明：精神枷锁。在询问其他人的时候有可能出现精神枷锁，必须要解除这个枷锁之后才能得到想要的情报。解除精神枷锁的办法是“つきつける（出示勾玉）”，然后找出对方话语中的破绽，选择正确的选项或是出示相应的证据来驳倒对方的话语，成功的话就能解除枷锁。

未完待续

第二章 盗まれた逆转

被盗的逆转

~侦探部分 1~

1.成步堂法阅律事务所→高菱屋·大展示场（证据：秘宝展のポスター入手）

2.移动→高菱屋·地下仓库，话す→华宫雾绪：1.雾绪のこと；2.高菱屋のこと，调べる→黄金像（证据：供子の黄金像のデータ入手）

3.成步堂法律事务所，话す→真宵：1.仓院のツボ（证据：仓院のツボのデータ入手），追加 3.一年前の事件について；2.相谈する；3.一年前の事件について。移动→高菱屋·大展示场。

4.话す→系锯：1.事件について（追加 3.名探侦について）；2.怪人について（证据：假面マスクの予告状）；3.名探侦について。移动→高菱屋·地下仓库。

5.话す→星威岳 哀牙：1.名探侦について；2.怪人について（追加 3.事件当夜のこと）；3.事件当夜のこと。つきつける→怪人マスクの予告状。调べる→黄金像（追加情报记录）；调べる→地上的七支刀（证据：七支刀）；调べる→电脑（证据：カメラのデータ）。移动→高菱屋·大展示场→成步堂法律事务所→留置所。

6.话す→天杉 优作：1.假面マスク（追加 4.まれかちゃん）；2.仓院のツボ（追加 3.なくしちゃった）；3.なくしちゃった；4.まれかちゃん。移动→怪人のアジト

7.话す→希华：1.优作のこと；2.希华のこと（追加 3.事件当夜のこと）；3.事件当夜のこと。つきつける→人物资料“假面マスク”（追加 4.思い入み）。话す→希华：4.思い入み（证据：希华の手纸）。移动→留置所。

8.つきつける→希华の手纸。选择：1.引き受けるべき 2.断るべき（无论选哪个都可以，推荐第 1 个）。移动→成步堂法律事务所。

9.话す→真宵：1.春美のこと（追加 3.仓院の里の风习）；2.真宵のこと（追加 4.真宵の母）；3.仓院の里の风习；4.真宵の母。移动→高菱屋·大展示场。

10.话す→雾绪：1.怪人の予告；2.警备について。移动→哀牙探侦事务所。

11.话す→哀牙：1.事件当夜のこと（追加 3.假面マスクの手口）；2.仓院のツボ；3.假面マスクの手口（追加サイコロック精神枷锁）［つきつける→勾玉；选择カメラのデータ→キゼツさせられた→七支刀，解除枷锁］；3.假面マスクの手口（证据：防犯カメラの写真，追加 4.怪人の理由）。移动→怪人のアジト。

12.调べる→绿色的信（证据：胁迫状）。话す→矢张：1.矢张のこと；2.ここに来た理由（证据：优作のサイフ。追加 3.サイフのこと）；3.サイフのこと（证据：キーカード）。つきつける→キーカード（证据情报更新）；つきつける→胁迫状（追加 4.KB 警备）。4.KB 警备。移动→哀牙探侦事务所。

13.调べる→桌上的包。话す→哀牙：1.明日の裁判（追加 3.ゴドー）；2.怪人の正体；3.ゴドー。

~法庭部分 1~

■获得证据：ブロマイド

★证言：系锯~假面マスクの犯行~

□ゆさぶる（L 键）→怪人☆怪盗マスクは……

  选择→さらにゆさぶる

□つきつける（R 键）→ヤツのエモノは、最高の值打ちが……（证据：仓院のツボ）

■伪者だという证处→防犯カメラの写真

■照片选择→怪盗的喉部

■获得证据：怪人のエンブレム

★证言：哀牙~目击したこと~

□つきつける（R 键）→不觉！怪人と战うことすらできず……（证据：怪人のエンブレム）

★证言：哀牙~犯人との格斗~

□ゆさぶる（L 键）→ヤツめの一击がコツンと……

  选择→とくいの战法

  选择→特に重要である（证言追加）

□背にカベをつけて应战をしましたが……我がマユアイに怪人の一击が！

  つきつける（R 键）→七支刀

■选择→哀牙こそ假面マスク

■选择→证处の提出は无理

■获得证据：仓院のツボ

■ツボが哀牙探侦事务所にあることを证明→ツボに残った指纹を调べる

■ある人物の指纹 选择→成步堂 龙一

★证言：优作~假面マスクの正体~

□つきつける（R 键）→ツボが盗まれた夜の……（证据：キーカード）

  理由→胁迫状

  证明できる人→人物资料：矢张政志

■获得证据：キーカードのデータ

~侦探部分 2~

1.成步堂法律事务所，话す→真宵：1.相谈する；2.仓院のツボ（追加 3.仓院の里）；3.仓院の里。移动→留置所→怪人のアジト。

2.话す→希华：1.优作のこと（追加 4.ホレちゃった理由）；2. 哀牙探侦；3.KB 警备 （追加移动场所 KB 警备）；4.ホレちゃった理由。移动→KB 警备·社长室。

3.话す→系锯：1.事件のあらまし（获得证据：毒岛黑兵卫の解剖记录）；2.哀牙探侦（获得证据：新闻记事）3.ゴトー检事。つきつける→毒岛黑兵卫。话す→被害者のこと。调べる→墙上的警报器；调べる→蓝色的档案（获得证据：毒岛のリスト）。移动→KB 警备会社·警备室。

4.话す→矢张：1.イイ情报；2.ガードマン；3.事件当夜のこと （出现サイコロック精神枷锁）［つきつける→勾玉；选择：天杉优作のサイフ→キーカード，解除枷锁］；3.事件当夜のこと。つきつける→ブザー（追加 4.非常ブザー）。话す→4.非常ブザー（证据：非常ブザーの记录）。移动→KB 警备社长室→怪人のアジト→留置所。

5.话す→优作：1.假面マスク；2.事件当夜のこと；3.クビになったこと。つきつける→新闻记事（新闻记事内容改变，追加 4.胁迫状）。话す→4.胁迫状（追加 5.犯行の计划书）；5.犯行の计划书（证据：天杉优作の证言书）。移动→成步堂法律事务所→高菱屋·大展示场→高菱屋·地下仓库。

6.调べる→地上的盒子（证据：ツボが入っていた箱のデータ）；调べる→油漆（证据：ペンキの迹）。话す→雾绪：1.假面マスクの正体；2.事件当夜のこと；3.仓院のツボ （出现サイコロック精神枷锁）［つきつける→勾玉；选择：仓院のツボ→仓院の里·ポスター→ツボが入っていた箱→ペンキの迹，解除成功］。话す→3.仓院のツボ（追加 4.绫里供子像）；4.绫里供子像

~法庭部分 2~

★证言:优作~警备に行った理由~

□ゆさぶる(L键)→あの晚、夜中の1时ごろ……

选择→さらにゆさぶる(证言追加)

□社长の胁迫はコワくなかったです。バラされて困ることもなかったし。

□ゆさぶる(L键)→1年前まで社员でしたから……

选择→クビになった理由(证言追加)

□会社の机密情报を卖って、クビに。まれかちゃんにはヒミツですけど。

□ゆさぶる(L键)→社长の胁迫はコワくなかった…

选择→困ることがあった

■选择→人物资料 天杉希华

★证言:优作~社长室で起こったこと~

□ゆさぶる→ホント、あれをつけてなかったら……(证言修正)

■假面マスクの衣装を着ていなかったら、死んでましたよ!

□ゆさぶる→假面マスクの衣装を……

选择→さらにゆさぶる(证言修正)

■あわてて金库に死体をかくして。10分くらいかかっちゃいました。

□つきつける(R键)→あわてて金库に死体をかくして……(证据:非常ブザーの记录)

■ブザーを鸣らしたのは?→证处を提示する

つきつける(R键)→社长室の非常ブザー

■ブザーを押した理由?→警备员を呼ぶため

■真犯人?→人物资料 星威岳 哀牙

●SAVE

★证言:哀牙~事件当夜のアリバイ~

□ゆさぶる(L键)→我は怪人として、予告どおりツボを盗……

选择→やめておく

□ゆさぶる(L键)→准备期间はイヤというほどあった……

□ゆさぶる(L键)→写真は语るコトバを持たぬ……

□ゆさぶる(L键)→キャメラが怪人をとらえた时刻は……

□ゆさぶる(L键)→写真は语るコトバを持たぬ……

不自然な点が存在しないか?→存在する

■写真のどこが不自然か?→指向照片上的油漆

■写っているべきもの?→绫里供子の黄金像

■黄金像を动かした人物は→人物资料 星威岳 哀牙

■写真の"ウソ"→指出照片的拍摄时间

★证言:哀牙~仓院のツボ·窃盗计划~

□つきつける(R键)→そして,12日午前1时!我は初めて……(证据:假面マスクの予告状)

★证言~毒岛杀害的动机~

●证据胁迫状追加记录

□ゆさぶる(L键)→毒岛氏は、怪人を调べていて……

自信たっぷりだな……?→さらにゆさぶる

□つきつける(R键)→胁迫状は毒岛氏が书いたもので……(证据:胁迫状)

■内容とムジュンするコブシ?→新闻记事

■毒岛社长が胁迫していた人物?→人物资料 星威岳 哀牙

■守りたかった正体?→实は、胁迫者

■なぜ见抜けたか?→新闻记事

■KB警备にいた→立证はできない

★证言:哀牙~最后の证言~

□ゆさぶる(L键)→彼は假面マスクの衣装を着ていた……

审判完毕

●つきつける(R键)→仓院のツボ

第三章 逆转のレシピ

逆转的菜谱

~侦探部分 1~

1.成步堂法律事务所,话す→真宵:1.相谈する;2.气づいたこと。移动→留置所。

2.话す→须须木 真子:1.マコのこと;2.事件について(追加3.有罪判决);3.有罪判决(追加4.もう一人の男)。つきつける→杂志の记事(追加移动场所吐丽美庵)。移动→吐丽美庵。

3.调べる→书架后的报纸(证据:スポーツ新闻)。移动→留置所。

4.つきつける→スポーツ新闻。移动→吐丽美庵。

5.话す→本土坊 薰:1.吐丽美庵;2.事件について(追加3.オジさん);3.オジさん。つきつける→人物资料 须须木 真子(追加4.真木の动机)。4.真木の动机(出现サイコロック精神枷锁)。移动→ビタミン广场。

6.话す→オジさん:1.目击したこと;2.マコのこと;3.吐丽美庵(追加4.常连さん)。调べる→画面右下方的杂志(证据:シゴト志のデータ)。移动→吐丽美庵。

7.つきつける→シゴト志。移动→留置所→警察所·刑事课。

8.话す→系锯:1.マコのこと;2.被害者のこと;3.搜查の状况(追加4.证言の食いちがい);4.证言の食いちがい。つきつける→スポーツ新闻;つきつける→人物资料 本土坊 薰(追加5.气になる本土坊)。话す→5.气になる本土坊。移动→吐丽美庵。

9.话す→真宵:1.ウェイトレス;2.ランチ(证据:ランチ。追加3.キッチン);3.キッチン。移动→キッチン。

10.调べる→桌子(获得勾玉);调べる→地上的瓶子(证据:小ビン)。移动→吐丽美庵→ビタミン公园。

11.调べる→摩托车(证据:スクーター)。话す→オジさん:常连さん(出现サイコロック精神枷锁)。移动→吐丽美庵→留置所→警察署·刑事课。

12.つきつける→小ビン。话す→系锯:本土坊のヒミツ(证据:本土坊の借用书)。移动→留置所→吐丽美庵→ビタミン公园。

13.解锁[つきつける→勾玉;选择:ランチ→シゴト志→スポーツ新闻→须-木,解除成功。1话す→オジさん:常连さん。移动→吐丽美庵。

14.つきつける→五十岚 将兵。移动→ビタミン公园。

15.话す→五十岚:1.目击したこと;2.吐丽美庵;3.常连さん(追加4.本土坊の前科);4.本土坊の前科(证据:五十岚のメモ)。移动→吐丽美庵。

16.解锁[つきつける→勾玉;选择:人物资料 本土坊 薰→五十岚のメモ→勾玉→本土坊の借用书;解除成功。话す→薰:マコの动机;话す→薰:当たりクジ。

~法庭部分 1~

■获得证据:冈 高夫の解剖记录,吐丽美庵の上面图。

★证言:系锯~事件について~

□ゆさぶる(L键)→事件が起こったとき、テーブルには……

选择→さらにゆさぶる(证据:现场写真)

□ゆさぶる(L键)→冈 高夫は、どうやら……

选择→さらにゆさぶる

□ゆさぶる(L键)→毒は……コーヒーカップの中から……

选择→さらにゆさぶる(证据:コーヒーカップ)

□ゆさぶる(L键)→青酸カリ。これはもう、……

□ゆさぶる(L键)→さらに……被告人には、その。…

选择→さらにゆさぶる(证据:宝クジ)

■获得证据:エプロン、青酸カリ

★证言:系锯~通报から搜查まで~

□ゆさぶる(L键)→さいわい、すぐに身元がわかった……

选择→药袋について(证据:被害者の药袋)

□つきつける(R键)→他に现场からなくなったものは……(证据:被害者の药袋)

选择→クスリのことを追求

★证言:五十岚 将兵~目击したこと~

□ゆさぶる(L键)→女给さんがコーシーを运んできた……

选择→さらにゆさぶる(证言修正)

□ゆさぶる(L键)→女给さんの正体こそ、被告席の……

选择→さらにゆさぶる(证言修正)

□ゆさぶる(L键)→发をゆわいたリボン。それに……

选择→背中のことばっかり(证言修正)

□つきつける(R键)→前から见て、目につくような……(证据:エプロン)

★证言:五十岚 将兵~被害者のこと~

□つきつける(R键)→ワカゾウは、あいている……(证据:コーヒーカップ)

★证言:五十岚 将兵~右手?左手?~

□つきつける(R键)→ヤツは、メガネをかけたほうの……或者そしてそのまま、その手で……(证据:人物资料 冈 高夫)

★证言:五十岚 将兵~最后の大胜负~

□つきつける(R键)→花ビンは割れて、机にかかっていた……(证据:现场写真)

■获得证据:五十岚の证言书

~侦探部分 2~

1.成步堂法律事务所,话す→真宵:1.相谈する;2.气づいたこと。移动→留置所→吐丽美庵。

2.话す→系锯:1.今日の法廷;2.ランチ;3.ラジオ(出现サイコロック精神枷锁)[解锁つきつける→勾玉;选择:被害者の宝クジ;解除成功]3.ラジオ(证据:长者ラジオのチラシ)。つきつける→冈 高夫(移动地点追加会社バグダス)。移动→キッチン。

3.话す→本土坊 薰:1.吐丽美庵;2.さつきの女性。つきつける→本土坊の借用书(2.さつきの女性情报追加)。话す→さつきの女性(追加3.カリヨーゼ);3.カリヨーゼ(移动地追加カリヨーゼ)。移动→吐丽美庵。

4.获得イトノコのベントウ。移动→ビタミン广场→カリヨーゼ。

5.调べる→桌上的CD机(证据:クリーニング·ボンバ

-)；调べる→地上的烟灰缸（证据：吐丽美庵のマッチ）；调べる→衣服（证据：纸のバッジ）；调べる→将棋（修理代请求书）。话す→うらみ：1.カリヨーゼ；2.事件について。つきつける→芝九藏 虎ノ助（追加 3.命の恩人）。话す→3.命の恩人（追加 4.アタマの包带）；4.アタマの包带（出现サイコロック精神枷锁）。移动→ビタミン广场。

6.话す→五十岚：1.今日の法廷；2.纹章上绘师（选择→饮みこまれる，追加 3."使いっ走り"）；3."使いっ走り"。移动→吐丽美庵→キッチン（确认）→吐丽美庵→留置所。

7.つきつける→イトノコのベントウ。话す→须须木：1.食いちがい；2.事件が起こった后。つきつける→人物资料 五十岚将兵（追加 3.五十岚の证言）。3.五十岚の证言。移动→警察署·刑事课。

8.话す→系锯：1.カリヨーゼ；2.ウイルス（追加 3.ウイルスとは？）；3.ウイルスとは？ つきつける→うらみちゃん（追加 4.鹿羽组）。4.鹿羽组。つきつける→クリーニング·ボンバー（追加 5. クリーニング·ボンバー）。5.クリーニング·ボンバー（证据：クリーニング·ボンバー更新）。获得イトノコのベントウ。移动→留置所→吐丽美庵→バグダス。

9.话す→小池ケイコ：1.バグダス；2.事件について。调べる→桌子（证据：高夫のカレンダー）；调べる→地上的纸片（证据：ハズレ马券）。つきつける→人物资料 冈高夫（追加 3.高夫のトラブル）。话す→3.高夫のトラブル（出现サイコロック精神枷锁）[つきつける→勾玉；选择：ハズレ马券→被害者の宝クジ→高夫のカレンダー→人物资料 芝九藏 虎ノ助→クリーニング·ボンバー；解除成功。1；3.高夫のトラブル（追加 4.危险なアルバイト）；4.危险なアルバイト（证据：クリーニング·ボンバー资料更新）。移动→吐丽美庵→ビタミン公园→カリヨーゼ。

10.话す→うらみ[解锁，つきつける→勾玉；选择：修理代请求书→人物资料 鹿羽权太→人物资料 芝九藏 虎ノ助→スクーター→人物资料 鹿羽权太；解除成功]；话す→アタマの包带（追加オトシマエ）；话す→オトシマエ（证据：うらみの诊断书）。移动→ビタミン广场→吐丽美庵。

~法庭部分 2~

■获得证据：小ビン

★证言：本土坊 薰~吐丽美庵でなにがあったか？~

□つきつける（R键）→カップの手に、イヤホンにメガネ……（证据：人物资料 冈高夫）

★证言：本土坊 薰~"カガミ"について~

□つきつける（R键）→それは、被害者のトナリよぉ……（证据：现场写真）

■写真选择→左边的花瓶

■ムジュンする证处品→五十岚の证言书

■……その原因は……！→被害者はニセモノだった

★证言：本土坊 薰~事件当时·店内の状况~

□ゆさぶる（L键）→たしか……そのすぐ后に……

选择→何时ごろに来たか？（证言追加）

□つきつける（R键）→そのすぐ后、オジさんも来店を……（证据：长者ラジオのチラシ）

■死体が隐された场所→吐丽美庵の店内

■平面图选择→厨房

■それを立证する证处→小ビン

★证言：本土坊 薰~自供~

□つきつける（R键）→あるオトコに命令されて……（证据：人物资料 芝九藏 虎ノ助）

■选择→本土坊の借用书

●SAVE

●この证处品の指纹、详しく调べてもらえますか？→小ビン

★证言：虎ノ助~事件当日のアリバイ~

□ゆさぶる（L键）→去年の12月は忙しくてなあ……

选择→さらにゆさぶる（证言追加）

□つきつける（R键）→事件当日もトーゼン、事务所や……（证据：高夫のカレンダー）

★证言：虎ノ助~被害者·冈 高夫について~

□つきつける（R键）→ワイは行ったことないでェ……（证据：吐丽美庵のマッチ）

★证言：虎ノ助~事件当日·吐丽美庵~

□つきつける（R键）→入り口のドアを开けた瞬间……（证据：吐丽美庵の上面图）

■《真犯人》は……？→芝九藏 虎ノ助

■《ウエイトレス》の正体→鹿羽うらみ

★证言：虎ノ助~被害者との关系について~

□ゆさぶる（L键）→……あのウエイトレスが妙なコトを……

选择→マコのしたこと（证言修正）

□ゆさぶる（L键）→被告人が毒を入れてくれたおかげで……

选择→修正させる（证言修正）

□つきつける（R键）→ワイの目当ては、1000万元や……（证据：うらみの诊断书）

■この证人の"狙い"とは？→クリーニング·ボンバー

■仕挂けたもう一つのワナ→纸のバッジ

■获得证据：小ビン

■最后の证处品→小ビン

■この小ビンに入っているのは→猛毒の青酸カリ

●无罪判决の《お祝い》→イトノコのベントウ

第四章 始まりの逆转
最初的逆转

■获得证据：おぼろ桥の上面图

★证言：系锯~事件のあらまし~

□ゆさぶる（L键）→美柳刑事は事件当日、ナニモノかに……

■获得证据：被害者のメモ

□ゆさぶる（L键）→犯人は、死体をクルマのトランクに……

■获得证据：现场写真（证言修正）

□つきつける（R键）→后部トランクの写真ッス……（证据：被害者のメモ）

■获得证据：マフラー

★证言：系锯~おぼろ桥でなにがあったか？~

■获得证据：目击写真

□つきつける（R键）→犯人は、押し倒した被害者の背中に……（证据：现场写真）

■写真选择→衣服

■ドロで汚れていた证处？→マフラー

■选择→目击者の证言

★证言：无久井 里子~目击写真について~

■获得证据：カメラ

□つきつける（R键）→わたし、急いで决定的瞬间を……（证据：目击写真。证言修正）

□つきつける（R键）→10メートルほどで追いつかれて……（证据：おぼろ桥の上面图）

★证言：无久井 里子~目击……犯行から逃走まで~

□つきつける（R键）→运び去るほかに、死体をかくす……（证据：おぼろ桥の上面图。证言修正）

□つきつける（R键）→犯人は、盗んだクルマのトランクを……（证据：目击写真）

■ムジュンはなかった？→ムジュンしている

■なぜなら……→死体を入れたから

■つきつける→カメラ

■图片选择→指向被害人所在地

■カオを忘れていた证处→被害者のメモ

■获得证据：ダイヤモンド

★证言：无久井 里子~证人自身について~

□ゆさぶる（L键）→私……おととしまで、ずっと……

选择→さらにゆさぶる（证言修正）

□ゆさぶる（L键）→5年前、自分を逮捕した刑事さまを……

选择→さらにゆさぶる

选择→证言に加えさせる（证言修正）

□つきつける（R键）→白いマフラーを持っていなくて……（证据：被害者のメモ）

○见せられるハズありません→マフラー

注：这里有两样证据均可反驳，如果选择反驳证据为"マフラー"，则接下来的问题回答为"被害者のメモ"，这之后的选择均相同

■第3の人物→人物资料 美柳ちなみ

■杀害した"动机"→被害者のメモ

★证言：无久井 里子~5年前の事件~

□つきつける（R键）→尾并田さまは、わたしを杀すために……（おぼろ桥の上面图）

■决定的なムジュン→目击写真

■身を投げた理由→ダイヤモンド

■证言できる《证人》→人物资料 尾并田 美散

★证言：尾并田 美散~尾并田が见た人物~

□つきつける（R键）→まだ、アイツ、来てなかった……（证据：目击写真）

第五章 华丽なる逆转
华丽的逆转

~侦探部分 1 成步堂~

1.成步堂法律事务所,获得《お! カルト》新年号。移动→叶樱院·山门。

2.话す→吡忌尼:1.灵行道场·叶樱院;2.もうひとりの尼僧,移动→叶樱院·本道。

3.话す→天流斋エリス:1.天流斋エリス;2.ここへ来た理由。获得叶樱院の见取り图。移动→叶樱院·山门→吊り桥→奥の院·修验堂入り口→奥の院·修验堂内。调べる→挂绣。移动→奥の院·修验堂入口→吊り桥。

4.话す→矢张:1.天流斋マシス;2.天流斋エリス(证据:エリス先生の写真);3.绘本。つきつける→人物资料 あやめ。

5.叶樱院·本道。话す→あやめ:1.あやめのこと;2.叶樱院;获得あやめの头巾。出现サイコロック精神枷锁。

~侦探部分 1 御剑 怜侍~

1.留置所。话す→あやめ:1.あやめのこと;2.事件当夜のこと(追加 3.こわかった);3.こわかった(出现サイコロック精神枷锁);4.事件の心当たり。移动→吊り桥。

2.话す→系锯:1.事件について;2.おぼろ桥(追加 4.落雷);3.ゴドー检事;4.落雷(证据:气象データ)。移动→叶樱院·山门。

3.话す→矢张:1.あやめのこと;2.事件当夜のこと(出现サイコロック精神枷锁)。移动→叶樱院·本道。

4.话す→吡忌尼:1.事件当夜のこと(追加 3.本道に戻った理由);2.目击したこと(追加 4.修验者のこと);3.本道に戻った理由;4.修验者のこと。调べる→左侧里面角落的坐垫(证据:あやめ宛ての手纸)。移动→叶樱院·境内。

5.话す→系锯:1.被害者について(证据:天流斋エリスの解剖记录);2.事件のあらまし(追加 4.奥の院);3.明日の裁判;4.奥の院。调べる→七支刀(证据:七支刀);调べる→杖(证据:被害者の杖)。移动→叶樱院·本道→叶樱院·山门→吊り桥→留置所。

6.话す→あやめ:奥の院;[解锁,つきつける→勾玉;选择:あやめあ宛てのメモ→人物资料 成步堂龙一]。话す→こわかった(证据: あやめの证言书)。移动→吊り桥→山小屋·极乐庵。

7.话す→矢张:1.极乐庵;2.あやめのこと;3.事件当夜のこと(出现サイコロック精神枷锁)[つきつける→勾玉;选择:叶樱院の见取り图→画面选择 极乐庵→人物资料 あやめ→あやめ宛てのメモ;解除成功]。话す→事件当夜のこと;话す→トンでもないもの(出现サイコロック精神枷锁)。

~法庭部分 1~

■获得证据:现场写真
★证言:吡忌尼~事件当夜のこと~
□つきつける(R 键)→だからね、あやめにアトを任せて……(证据:あやめの证言书。证言追加)
□つきつける(R 键)→あの子、ちゃんと奥の院に来たわ……(证据:あやめのずきん)
★证言:吡忌尼~入浴后、目击したこと~
□つきつける (R 键)→そこからつき落とされたあと……(证据:天流斋エリスの解剖记录)
★证言:吡忌尼~さらに详しい状况~
□ゆさぶる(L 键)→オバサン、あんなに血イが出るのを……
　选择→さらにゆさぶる(证言追加)
□つきつける (R 键)→根元まで刺さった凶器を拔く瞬间は……(证据:七支刀)
★证言:吡忌尼~"凶器"のゆくえ~
■获得证据:シュプ-ルの写真
□つきつける(R 键)→オバサンがキゼツしたあと、凶器を……(证据:シュプ-ルの写真)
■……という主张……→ムジュンしている
■雪で消されたのではない证处→气象データ
■すでに雪がやんでいた证处→现场写真
■その人物とは? →矢张政志
★证言:矢张~事件当夜、目击したこと~
□つきつける(R 键)→あの晚はオレ、桥のトコロじゃァ……(证据:人物资料 成步堂龙一)
★证言:矢张~事件当夜、目击したこと 2~
□ゆさぶる(L 键)→カミナリが鸣ってたけど、すぐに……
■详しく闻いてみるか……? →なぜ、人を呼ばなかった? (证言追加)
□つきつける (R 键)→桥のところへついて、1 分もしない……(证据:气象データ)
★证言:矢张~空白の 15 分间~
□ゆさぶる(L 键)→スケッチしてたんだ! 桥の前で! ……
■イヤな予感がするのだが……→绘を提出させる(证言追加)
■获得矢张のスケッチ
□つきつける(R 键)→あやめちゃんが、飞んだんだよ! ……(证据:あやめのずきん)
★证言:矢张~あやめが飞んだ证处! ~
□つきつける (R 键)→あの晚、水晶をなくしたヤツ……(证据:被害者のツエ或エリス先生の写真或人物资料 天流斋エリス)
　选择→立证できる
■事件の《前》に落とされた证处→水晶
■死体が运ばれた方法→シュプ-ルの写真

~侦探部分 2~

1.移动→叶樱院·山门。话す→狩魔冥:1.狩魔冥のこと;2.今日の法廷;3.事件について。移动→叶樱院·本堂。

2.话す→吡忌尼:1.あやめのこと;2.奥の院;3.天流斋エリス(出现サイコロック,追加 4.春美のこと);4.春美のこと。移动→叶樱院·境内→叶樱院·本堂→叶樱院·山门→吊り桥→奥の院·修验堂入り口→奥の院·修验堂内。

3.调べる→挂绣(挂け轴资料更新);调べる→锁(ゴドー出现)。话す→ゴドー:1.法廷を休んだ理由;2.取り返しのつかない(追加 3.绫里千寻 4.からくり锭);3.绫里千寻;4.からくり锭。移动→修验堂·入り口→奥の院·中庭。

4.话す→系锯:1.搜查について;2.真宵のこと。调べる→红色的纸包(证据:仓院流·家元の护符);调べる→血字(追加 3.灯ろうの血文字)。话す→3.灯ろうの血文字(追加 4.本当の杀人现场);4.本当の杀人现场。移动→奥の院·修验堂入り口→吊り桥→叶樱院·山门→叶樱院·本堂。

5.[解锁。つきつける→勾玉;选择:仓院流·家元の护符→挂け轴;解除成功]。话す→天流斋エリス。移动→叶樱院·山门→奥の院·修验堂内。

6.话す→あやめ:1."脱走";2.からくり锭;3.事件当夜のこと(出现サイコロック)。移动→奥の院·中庭。

7.话す→御剑:1.搜查について;2.地震;3.あやめのこと。移动→奥の院·修验堂入り口→吊り桥→山小屋·极乐庵。

8.话す→春美:1.マシスのスケッチ;2.事件当夜のこと(出现サイコロック;追加 3.消えた灵力);3.消えた灵力。移动→吊り桥→叶樱院·山门→叶樱院·本堂。

9.话す→吡忌尼:1.仓院流灵媒道(追加 2.DL6 号事件);2.DL6 号事件;3.本家と分家の争い(追加 4.キミ子とあやめ);4.キミ子とあやめ。移动→叶樱院·境内。

10.话す→系锯:1.搜查の状况;2.怪文书(证据:燃えカス);3.凶器(追加 4.秘密兵器);4.秘密兵器(选择:科学的につきあう)。调べる→杖。话す→凶器(被害者のツエ资料更新)。移动→叶樱院·本堂→叶樱院·山门→吊り桥→奥の院·修验堂入口→奥の院·中庭。

11.つきつける→????? (追加 1.美柳 ちなみ)。话す→1.美柳ちなみ(追加 2.ちなみの死);2.ちなみの死。移动→奥の院·修验堂入り口→奥の院·修验堂内。

12.[解锁。つきつける→勾玉;选择:人物资料 吡忌尼→あやめの证言书→あやめは、2 人いた→人物资料 美柳ちなみ;解除成功]。话す→あやめ:1.事件当夜のこと(追加 2.うらぎりもの);2.うらぎりもの(追加 3.父への复兴);3.父への复兴。移动→奥の院·入口→吊り桥→山小屋·极乐庵。

13.[解锁。つきつける→勾玉;选择:奥の院→人物资料 绫里真宵→燃えカス→美柳ちなみ→绫里キミ子→挂け轴;解除成功]。话す→事件当夜のこと;话す→消えた灵力;话す→キミ子の手纸。

~法庭部分 2~

★证言:あやめ~真宵の《犯行》~
□ゆさぶる(L 键)→真宵さま、おヨロめきになって……
　选择→引つかかる(证言追加)
□つきつける(R 键)→ジャマなツエは舍てて……フトコロ……(证据:被害者のツエ)
■命を夺おうとするハズがない! →天流斋エリス
■获得证据:小刀
★证言:あやめ~真宵の《犯行》~
□つきつける (R 键)→真宵さまは、そのまま小刀で……(证据:天流斋エリスの解剖记录)
■获得证据:灯ろう
★证言:あやめ~あやめの《后始末》~
□ゆさぶる(L 键)→そして、スノ-モ-ビルで……
■暗いてみるか……? →シュプ-ルのこと
■今の证言は……→重要である(证言追加)
□つきつける (R 键)→おぼろ桥の上を、死体を……(证据:气象デ-タ)
★证言:あやめ~死体を运んだこと~
■获得证据:おぼろ桥の写真
□つきつける(R 键)→それとも……燃え上がった桥を……(矢张のスケッチ)
　选择→ムジュンしている
■写真选择→绳索
■スケッチとムジュンする证处→おぼろ桥の写真
■《ロ-プ》のありか→おぼろ桥の写真
■《振り子》で飞ばされた证处→天流斋エリスの解剖记录或水晶
■死体を受け取った人物→人物资料 あやめ
■证人の本当の名前→美柳ちなみ
■入れ替わる机会はあった? →一度だけあった
■《空白の时间》を与えた人物→御剑怜侍

●SAVE
★证言:美柳ちなみ~《计画》~
□ゆさぶる(L 键)→所有证词(证言追加)
□つきつける(R 键)→绫里真宵を杀した理由……(证据:人物资料 绫里千寻)
■主张を覆す证处品→叶樱院の见取り图
■今、どこにいるのか! →法廷内のどこか
■この人物がきみを灵媒していた→绫里真宵
★证言:绫里真宵~《奥の院》で起こったこと~
□ゆさぶる(L 键)→思わず"助けてください!"って……
　选择→"最后の希望"(证言追加)
□つきつける (R 键)→灯ろうのあかりで见えたんです……(证据:灯ろう)
■《犯人》の正体→ゴドー
★证言:绫里真宵~《犯人》について~
□ゆさぶる(L 键)→所有证词
□ゆさぶる (L 键)→中庭に戻ってみると……なぜか……(证言追加)
□つきつける (R 键)→あたしのために……证处をゼンブ……(证据:灯ろう)
■血文字を消し去らなかったのか→文字に气づかなかった
■血文字に气づかなかった人物→ゴドー
★证言:绫里真宵~事件后の《奥の院》~
□ゆさぶる(L 键)→まっ先に、はみちゃんを见つけて……
　选择→ゴドーの搜查
□つきつける(R 键)→ゴドー检事は、そのときに初めて……(证据:挂け轴)
■知っていた可能性→燃えカス
■绫里真宵を结ぶ人物→绫里千寻
★证言:绫里真宵~事件当夜·犯行の瞬间~
□ゆさぶる(L 键)→……そして、その瞬间! ……
　选择→ムジュンしている
■《犯人》に反击したか→小刀
■伤を《かくした场所》→人物资料 ゴドー
●绫里真宵はだれのために强くなれる? →绫里春美

系统详解

□键:攻击 △键:防御 ×键:跳跃 L1+R1:发动二刀流 L2键:视角调整

左摇杆:角色移动 右摇杆:按下为显示地图 SELECT键:打开菜单

二刀流:屏幕左下角能量蓄满时同时按下L1+R1即可发动。此时速度、攻击力都会倍增,同时能量成百分比倒计时下降,降至0时便恢复正常状态。

JUST ATTACK:当敌人作出攻击的架势是将左摇杆方向推向敌人一放同时按下攻击键,只要距离合适即可发动,初期杂兵一击可毙。附加二刀流能量少量恢复效果。

JUST GUARD:在敌人攻击到自己的一瞬间按下防御即可发动,并可崩坏敌人攻势露出较大破绽。附加二刀流能量全恢复效果。

JUST STEP:在被敌人攻击到的瞬间按跳跃键便会跳至敌人背后反击。附加二刀流能量少量恢复效果。

BREAK:敌我同时发动攻击并相交时发动。力量较弱防会被震至防御崩坏状态。

BOSS战:游戏中所有BOSS战都是在一个封闭的场所进行,BOSS有体力槽和防御槽,当其防御的时候连续攻击可以削减其防御能量,减至零的时候便会出现很大破绽任人鱼肉。

爆机攻略

序章 燃え落ちて月

游戏上手的初期关卡,基本难度不大。开局斩杀几名持刀的机械人后就顺着绿色箭头所指引的方向前行(往后的关卡也是如此,都有这种箭头为玩家导航)。经过两个场景后会遇到第一个BOSS撒克斯(**ゼクス**),身形巨大攻击不弱,但速度比较迟缓,而且攻击方式只有挥拳和冲撞两种。不难对付,运用二刀流的速攻再配合适当的闪避便可以很轻易将其击退。击败BOSS后序章并没有结束,前进的路上敌兵明显变多,也出现了新的兵种,应该尽快掌握二刀流的发动时机。经过一个狭窄的小巷后会处罚一段爆炸的剧情,火焰不断的推进,同时从火焰中还会出现不少杂兵,先不要去管它们,直接向下退,到底后全灭杂兵从通风口逃离火场。剧情过后歼灭一批杂兵进行本章最后的BOSS战——一个巨大的机器人加上几个杂兵,无需多言一顿二刀流乱舞即可搞定。本章结束。

第一章 希望という名の桥

本章开始时是在一个隧道中,顺路前行消灭一批杂兵后会出现一种能用枪射击的机械人,绝对需要优先击破的对象,虽然这厮射击的攻击力不高,但是会很轻易的将连击打断,相当烦人。过桥再灭一批敌人后触发剧情,见到勒兵卫等人。不久会遇见游戏中最讨厌的兵种——狼人。速度快,群体攻击不但数量多而且似乎还有一定的战略性,切记不可陷入其包围圈太深否则会在瞬间损失大量体力。继续一边砍杀一边前进,过不了多久会遇见本章的BOSS,一个形似忍者的机械人,防御相当频繁,只要二刀流够快一套招破防没问题,另一个招牌动作是隐身,通体成透明装,不过只要仔细看还是很容易找出真身的。BOSS战之后的路上可以不用理会群拥而至的敌人,直接冲过场景触发剧情过版。

第二章 底边に生まれし美学

在酒吧里面的剧情后离开,从左边的小路穿过居住区继续向左来到废料场可以找到一个白发酷哥塔殊马(**タツマ**)。剧情过后待塔殊马离开便会出现一个手持钢管路标为武器的胖子前来挑战,BOSS战开始,难度不大,只要注意其大范围的横扫就不存在难度。

顺着绿色箭头前进路上出现的敌人基本不用理会,避免不必要的体力损失。进入工厂厂房后会再次遇见塔殊马,几句话不投机正欲开打少女希娜塔(**ヒナタ**)和勒兵卫出现阻止了一场恶战。继续深入厂房发现高傲的塔殊马被一个形象猥琐的老头困在电网中,出手相救,BOSS战开锣。此BOSS速度比较快,行动敏捷,注意抓住时机用二刀流粘上他,即可乐胜。剧情后过版。

第三章 祭りに散つた恋の樱

这是比较繁琐的一关,各个事件比较分散,还有不少BOSS。开局后顺箭头方向前进,先触发与一妖艳黑衣女子相遇的剧情,之后继续顺箭头来到一个地下酒吧找到矮人奥查(**オッチャン**)打探情报。原路往回赶的途中可以看到新的提示箭头,顺方向找去发现一个似乎在暗中观察什么的神秘男子匆匆退进一个小巷子,追进去遇到一脸愁容的珠迪(**ジョディ**),剧情后再往前探索至赌场门口圆形空地被一个装束类似曲棍球运动员的家伙偷袭,第三章第一场BOSS战开始。BOSS脚踩直排轮速度极快,且会不断的在路过的地方留下火种,威力不小。最有效的方法是不要给他到处滑行的机会蓄满二刀流就猛打,两回合搞定。一路杀之赌场最深处找到罗兹(**ロージ**)又是一段剧情……回到遇见珠迪的地方与奥查回合,由奥查带路来到一个以穿唐装的帮会,一路杀进去见到第二个BOSS:一个使用九节鞭和飞标的人,综合来说,实力很众,直接生砍即可。

随剧情再次见到黑衣女子,不过这次她是很狼狈的给绑在椅子上,这是冲进来一老人向自己身上注射了一种病菌使自己变身成了一个怪物!不多说了,很强的BOSS,不可贪斗,只可游走着打。接着回小巷子,在一个城门后面与一个弹吉他的怪人交谈获取情报,从另一端进入日本街道,在尽头找到一个阴阳师,他就是本章的第四个BOSS,这厮会开动一个机械轰天丸与咱们交战,只要绕着将其周边装备逐一击破便可获胜。最后的人物是去初始地点上方的路进入建筑物准备与罗兹决斗,结果一个小丑样的男人胁持着黑衣女子来搅局,局势大变,小丑召唤出另一只怪物,最后的BOSS战,和上一场相差不大,小心应付吧。剧情后过版。之后的关卡就相对比较单一,都是以BOSS战,杂兵战为主了。

第四章 污れた纯白

开场出现一个新人物迪克(**ディック**),剧情后追踪迪克至下水道,会遇到新敌人,一个形似大雪球的敌人,攻击力很高,滚动攻击相当讨厌,优先灭之!触发遇见一个博士的剧情后再消灭几批敌人便再战第一章的BOSS,能力有所提高,注意回避。追上迪克触发剧情后过版。

第五章 路なき荒野に吠え

本章基本没什么难点,只需不停的BOSS战即可。第一个BOSS:与一个斧头狂人交手,BOSS远距离会扔飞斧,近距离会用斧头纵劈,小心回避即可。第二个BOSS:两个踩直排轮的家伙,似乎是一堆孪生兄弟,除了速度比较快以外其他没什么可怕的,只要先放倒一个,另一个就和杂鱼没区别了。第三个BOSS:一个很无赖的BOSS,会将身体藏于地下,靠影子进攻,最稳妥的方法是用二刀流封杀影子所有攻击,直至其本体浮出地面。

第六章 正义は已がために

先与村中所有人交谈一遍再向山上去,清理掉一些杂兵后进入BOSS战:一个拿着洋娃娃的怪人,注意只有攻击其手中的娃娃才可损其体力,看准机会打埋身战能轻松获胜。回村发展剧情后过版。

第七章 活かすこと 杀すこと

开场剧情结束就直接是一场BOSS战,是一个强化过的撒克斯,不过除了攻击力提升外没什么有变化了,注意躲闪可乐胜。之后就是单一的沿路发展剧情、杂兵战直至本章结束。

第八章 恶意なき罪を问う

可以自由活动后首先要对付大批的杂兵,注意且不可陷入敌群太深。来到一个满是胶囊的房间后要格外小心,敌人都是冷不丁从胶囊里面蹦出来的,很容易被偷袭,行之深处会再次遇到撒克斯,这次他变的更加巨大化,攻击方式也多样化了,小心应付。击败撒克斯之后一路杀向最深处,再战BOSS,这次是一个冰火融合而成的怪人,速度和攻击力都很优秀,不好对付,同时会不停的向外(以自己为圆心)撒火线追击,多多回避寻找时机下手,慢慢磨,胜利还是没有问题的。之后直接触发剧情,过版。

第九章 决战!死して道を求む者へ

本章的敌人可以用潮水来形容,以村子为中心,每去一个路口确认战况回来后都会出现大批敌人,而且实力一批比一批强劲!注意保存体力,因为在众多杂兵战后走进山林深处还有两场BOSS战。第一场要同时和三个BOSS混战,紧记各个击破才是胜利的希望!接着是打一个黑色的天使BOSS,这厮会飞,还会远程攻击,反击的机会只有看清它从天上落下时的地点后急速靠过去发动二刀流,一定不要浪费不必要的体力!战后过版。

第十章 人が人であるため……

最后一章,连续挑战BOSS,前四个都老对手了,没什么可说的,最后一个BOSS分两个形态,第一形态很简单,怎么打杂兵就怎么打它,第二形态是一个片翼天使,一般都是飘在空中放飞标,要么就躲要么就防,都可以。一段时间后他会放下一段紫色的带状物,冲过去砍之,可损耗BOSS的防御槽,当减至零的时候BOSS就会落到地上,继续冲上前砍,如此循环三五个回合后就可以迎接END了!

游戏王 决斗怪兽 专家版3 入门指南

2月,KONAMI公司游戏王系列在GBA上的最新作"游戏王!决斗怪物专家版3"终于和我们见面了。这次的作品更接近DM5的情况,完全放弃DM6的大会剧情和事件,改成了选择对手型的完全对战类游戏。对于一些初次接触本系列的玩家来说可能比较难以上手,所以在下在此做一个简单的入门介绍。

基本操作

选择画面

New Game 新游戏

Continue 继续游戏

进入游戏后

CPU战:与电脑控制的NPC战斗,满足条件后会出现新NPC;

卡组编辑:整理卡组和查看卡片情况;

通信对战:和其他玩家连机对战;

设定:各种游戏的基本设定,在满足条件后里面会增加一条限制卡情况,开启后可以自行设定限制卡。

卡组编辑

重点介绍一下卡组编辑系统。进入编辑页面后,在最上面有一排图标,表示按照特定的要求归类卡片,从左到右依次为:

1、卡组:显示当前卡组内卡,按SELECT可以更换卡组,一共有3个;

2、卡箱:显示你所拥有的全部卡;

3、1~4星卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部1~4星的怪物卡;

4、5~6星卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部5~6星的怪物卡;

5、7星以上卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部7星以上的怪物卡;

6、魔法卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部魔法卡;

7、陷阱卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部陷阱卡;

8、通常怪物卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部通常怪物卡;

9、效果怪物卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部效果怪物卡;

10、融合怪物卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部融合怪物卡;

11、仪式怪物卡:显示当前卡组内该类卡的数量并显示全部仪式怪物卡。

选中后显示出该类别的卡片列表:

上下:控制光标一张一张卡的移动;

左右:控制光标翻页,每页4张卡;

L:将当前卡移出卡组;

R:将当前卡放入卡组;

B:轻按一下的话是退回上一级菜单,按住的话在右边的滚动条上会显示卡名,可以快速检索;

A:选中,并进入下一级菜单。

选中某张卡后,又出现一排图标,从左到右依次为:

一、卡的详细资料:显示选中卡的详细情况,通常怪物的话有怪物的说明,效果怪物则表明怪物的效果。

二、排序:将当前显示的全部卡片按一定的顺序排列,以下排列从上到下从左到右。

1、按攻击力:顺序为由大到小;

2、按守备力:顺序为由大到小;

3、按名字:顺序为根据假名顺序排列;

4、按编号:顺序为由小到大;

5、按卡的种类:顺序为:通常怪物,效果怪物,融合怪物,仪式怪物,魔法,陷阱;

6、按级别:也就是星星的数量,顺序为由大到小;

7、按种族排列:顺序为:龙,不死,恶魔,炎,海龙,岩石,机械,鱼,恐龙,昆虫,兽,兽战士,植物,水,战士,鸟兽,天使,魔法使,雷,爬虫,陷阱,魔法;

8、按属性排列:顺序为:光,暗,水,炎,地,风,魔法,陷阱。

三、本项是隐藏的,在满足条件后在OPTION中打开限制才会出现,是设定被选中的卡的限制情况的,从上到下依次是:不限制,准限制(只准用2张),限制(只准用1张)。

四、卡组拷贝:把当前卡组拷贝到其他卡组上。

五、卡组清除:把当前卡组的全部卡取出。

六、卡组变更:切换卡组。

便捷操作

1 在决斗中按住L可以加速;

2 在选择对战对手时按住L再确定可以在该此决斗中持续加速。

实战游戏

基本的操作就进行到这里,现在以实战为例子,介绍一下游戏的主要部分——决斗。

首先,选择好自己的对手,进入决斗。双方各抽5张牌做为手牌。本作中,先后攻顺序是由电脑随机决定的。之后,决斗正式开始。

首先,由该回合的玩家抽一张牌,这个阶段被称为"抽卡阶段",在游戏的单人战中,这个阶段完全是由程序来完成的,玩家无法操纵也不能发动任何的魔法陷阱。之后,进入被称为"准备阶段"的阶段,和抽卡阶段一样,准备阶段在游戏中也完全是程序完成的。它主要的功能是清算场上的卡片的效果(某些写有准备阶段发动效果的卡片的效果)。之后终于到了我们可以自己操纵的阶段了。

主要阶段1

在主要阶段1,我们可以选择把手中的卡片放到场上,这样做有什么目的呢?怪物卡只有放到场上才能进行战斗(好象是废话……),基本的怪物卡摆放形式有2种,一种是正面攻击表示,在游戏中被称为"召唤",另外一种是背面守备表示,在游戏中被称为"放置(セット)"。这两中被合称为"通常召唤",通常召唤一回合只能进行一次。另外由于卡的效果(不管是该怪物卡本身的效果还是其他卡的效果)把怪物卡召唤上场的行为被成为"特殊召唤"(比如"死者苏生"),在一回合内次数不受限制。接下来是对场上怪物的操作,选中要操作的怪物卡,然后我们可以选择变更它的表示形式。竖放表示攻击状态,横放表示防守状态,具体的表示方法在后面会有说明。

一只怪物一回合只能变换一次表示形式,而且怪物被放上场的回合是不能变换表示形式的。背面防守表示的怪物变成攻击表示的话会转为正面表示,但是正面表示的怪物是不能再变成背面表示的。另外,效果怪物中的一部分效果可以在这个时候发动,方法是选中要发动效果的怪物后选择选项中的"效果发动"。之后根据效果的不同,有的要选择效果的支付条件,有的要选择效果的对象,游戏会进行进一步的提示,照着提示进行就是了。同时,在这个阶段,我们可以使用魔法和陷阱卡或者把它们先盖放在场上,需要时再用。

这里要提醒大家的是,魔法卡都是可以直接从手牌中使用的,而陷阱卡必须盖放在场上到下个回合才可以使用,但好处是可以在对方的回合以及主要阶段以外的阶段发动,而且可以跟着其他效果之后发动,这个在规则上被称为"连锁"。魔法卡中也有类似效果,那就是带闪电标志的"速攻魔法"详细说明见下文。

战斗阶段

呼,我们准备了那么久,终于到了真刀真枪的战斗阶段了。在这个阶段,我方场上所有的正面攻击表示的怪物都可以参与到战斗中来,我方可以攻击对方的怪物或者在对方没有怪物的时候直接攻击对方。选定我们要发动攻击的怪物,然后把剑图标移到要攻击的目标上,确定后即可发动攻击。具体的战斗规则如下:

●攻击对手攻击表示怪物时

攻击怪物的攻击力VS被攻击怪物的攻击力

胜利:攻击怪物的攻击力大于被攻击怪物的攻击力的时候,被攻击怪物被战斗破坏送入墓地。给予对手相当于攻击怪物攻击力比被攻击怪物攻击力高的部分的战斗伤害。

平手:攻击怪物的攻击力等于被攻击怪物的攻击力的时候,战斗双方的怪物都被战斗破坏送入墓地。双方都不受战斗伤害。

特别提醒:0比0的时候由于0不计算战斗伤害,所以双方怪物都不破坏。

失败:攻击怪物的攻击力小于被攻击怪物的攻击力时,攻击怪物被战斗破坏送入墓地。自己受到相当于比被攻击怪物攻击力低的部分的战斗伤害。

●攻击对手防守表示的怪物时

攻击怪物的攻击力VS被攻击怪物的防御力

胜利:攻击怪物的攻击力大于被攻击怪物的防御力时,被攻击怪物被战斗破坏送入墓地。对手不受战斗伤害

平手:攻击怪物的攻击力等于被攻击怪物的防御力的时候,双方的怪物都不破坏,双方也都不受战斗伤害

失败:攻击怪物的攻击力小于被攻击怪物的防御的时候,双方怪物都不破坏。自己受到相当于攻击怪物攻击力比被攻击怪物防御力低的部分的战斗伤害。

●对手场上无怪物时

怪物可以直接攻击对手。直接攻击成功时候给予对手相当于攻击怪物攻击力数值的战斗伤害。

当然,在攻击的时候,你可能会被对方的魔法陷阱效果所阻挡,不可预见的结果才是这个游戏的吸引力所在哦。

主要阶段2

啊,热血的战斗阶段过去了,可能战况如我们预见的把敌人打得落花流水,也可能敌人出乎意料的行动使我们的计划破灭,但是,胜不骄败不馁,我们要好好收拾一下战斗以后的情况。现在是主要阶段2了,这个阶段可以做的事情基本和主要阶段1相同,但是呢,由于在主要阶段2之后可不能再战斗了,所以我们在行动上多少会有些区别吧。注意,在主要阶段1战斗过的怪物就不能再变换表示形式喽。

一切准备完毕了,我们该结束自己的回合了。看看对手会有什么行动呢?结束阶段同样是程序自动处理的阶段。就不废话了。

根据规则,先攻的玩家在他的第一个回合是没有战斗阶段的。

魔法陷阱怪物效果详解

嗯嗯,基本的流程我们已经讲完了,但是光靠这些是不能获得胜利和享受到游戏的真正乐趣的。千变万化的魔法陷阱怪物效果，以及它们造成的场上局面的变化和相互搏杀那才是这个游戏的乐趣。所以,下面我们必须对这些效果的基本进行一下解释了。

效果的分类其实很复杂,在这里简单的说明一下,不影响大家游戏就可以了。

首先,由于程序的帮助,我们省却了很多处理效果方面的问题。诱发类的效果(就是在满足某个条件的时候发动的效果)基本都会出现提示。而支付条件和选择对象等也都会有相应的提示。所以下面重点介绍一下效果间的连锁问题。

效果的连锁并不是指效果间的连续而出现 COMBO,而是在 OCG 规则中的一种特定称呼。具体的就是在一个步骤下,发动多种效果并进行处理。要理解连锁,首先要理解效果的“速度”概念。而理解效果的“速度”就必须清楚效果的分类。

怪物

ブラック・マジシャン

通常怪物——卡面为黄色的卡片，无特殊能力，按照基本的规则进行使用。

青眼の究極竜

融合怪物——卡面为紫色的卡片。不放在 DECK 内而独自构成“融合卡组”,以情报栏内所标记的特定怪物和“融合”魔法卡“融合召唤”,被标记的怪物被称为“融合素材”,一部分带有特殊的能力。

融合怪物召唤——首先,发动“765.融合”(注意,必须满足融合条件才可以发动)。之后,游戏会提示你选择要融合的怪物,选定后再你选择融合素材(场上的手上的都可以),最后选择表示形式,完成融合召唤。

カオス・ソルジャー

仪式怪物——卡面为蓝色的卡片。仪式怪物是以特定的仪式魔法发动并牺牲祭品后特殊召唤的怪物。仪式怪物是放在 DECK 中的。光有仪式魔法或者仪式怪物都无法特殊召唤仪式怪物。一部分带有特殊的能力。

仪式怪物的召唤——首先,发动仪式魔法,(同样要满足该仪式的条件才能发动)。之后,游戏会提示你选择做为仪式祭品的怪物(场上的手上的都可以),最后选定表示形式，完成仪式召唤。

人造人間－サイコ・ショッカー

效果怪物——卡面为橙色的卡片，带有超越规则能力的特殊效果。

怪物的效果可以分为以下 5 种基本的种类:

一、翻转效果:在怪物卡的效果前标有“リバース”的效果,此卡的效果由盖伏变成翻开时发动。如果卡的说明没有强调不能在战斗阶段发动的，就可以在对方攻击此卡的时候发动(王座之侵略者就说明不能在战斗阶段发动)。如果召唤上场时已经是翻开攻击表示则效果不能发挥作用。如果在盖伏时被表里不限制的除去魔法卡(如向死者招手或黑洞等)或者效果怪物卡的效果(如食人虫或企鹅兵等)除去,效果不能发挥。用死者苏生等卡从墓地召唤时,因为规定是翻开表示,所以效果也不能发挥。 例:未来壶,企鹅兵。

二、启动效果:自己的回合在自己场上正面表示存在的时候可以发动,发动的时机各卡片上有不同的说明,没有说明的默认为主阶段 1,2。效果速度为 1。例:加农炮兵,弹射龟。发动时,选中该怪物,选“效果发动”之后按游戏的提示操作。

三、永续效果:在场上正面表示存在时效果发挥,此类效果不能被连锁,故无速度的概念。例:见习的魔女,黑魔女。

四、诱发效果:进行战斗,给予伤害,送往墓地,召唤成功等等条件满足时发动的效果,效果速度为 1。例:黑森林的女巫,杀手番茄。

五、即时诱发效果:发动条件满足时,即使在对方的回合也可发动,速度为 2,且可以对魔法,陷阱等的发动进行连锁(本人的理解是类似于陷阱中的反击陷阱,发动条件苛刻,但比较同类效果有更快的速度和连锁性)。例:栗子球。

六、规则效果:直接涉及游戏规则变更的效果(比如融合素材代用品)。

七、特殊效果怪物:一般是已经成为一个系列的效果,比如卡通,灵魂等等。

注:召唤条件——满足条件或者付出特别的条件才能召唤的怪物。例:神圣之魂,暗黑尼古罗夫亚。

魔法

一、普通魔法卡

死者蘇生

咒文速度 1,只能在己方的主要阶段发动(1 或者 2 都行)。在盖放的同一回合也可以发动。这种魔法卡使用后就要马上进入墓地。也有一些特别的卡在效果上说明的会在场上残留(比如光的护封剑属于普通魔法卡,但是可以留在场上 3 回合。(例外:邪恶的仪式。要发动邪恶的仪式只能在准备阶段时发动覆盖在场上的邪恶的仪式)。

二、装备魔法卡

巨大化

咒文速度 1,标记为十字符号，只能在己方的主要阶段发动(1或者 2 都行)。在盖放的同一回合也可以发动。装备后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续装备在目标怪物卡上(大部分装备魔法都没有这种条件的)。装备魔法卡发动以后,如果不通过一些魔法陷阱卡的效果是不能转移到另外一张怪物卡上的。如果卡的说明没有强调装备在哪一方的怪物卡上的话，就可以自行选择装备在己方或者对方的怪物卡上(占用己方的魔法陷阱格)。由暗黑魔族变成的装备卡是占用暗黑魔族这张卡持主的魔法陷阱格的。被纳祭之魔、狩剑猎人这种效果怪物卡吸取的特殊装备卡(由怪物卡变成)如果遇到要返回手牌的效果则返回持有者的手牌。(注意,由怪物变成的装备卡视作魔法装备，而由陷阱卡变成的装备卡视作有装备特性的陷阱卡)。

三、地形魔法卡

伝説の都 アトランティス

咒文速度 1,标记为十字镖，只能在己方的主要阶段发动(1或者 2 都行)。在盖放的同一回合也可以发动。地形魔法对双方场上所有翻开表示的怪物卡都有作用。盖放在场上的时候是放在魔法陷阱格,发动后转入地形格,但是也算占用一个魔法陷阱格。地形魔法的效果对病毒、落穴、连锁破坏这些需要具有特定能力的怪物卡才可以发动的魔法陷阱卡也有影响。如果任何一方在场上已经有地形卡的情况下使用另一张地形卡,则原来的地形卡破坏,换上新的地形卡。

四、永续魔法卡

咒文速度 1,标记为 ∞,只能在己方的主要阶段发动(1或者 2 都行)。在盖放的同一回合也可以发动。发动后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续留在场上。(也有一些无条件永续的),永续卡的效果在卡片离场时即告失效。

トゥーン・ワールド

五、仪式魔法卡

カオス－黒魔術の儀式

咒文速度 1,标记为火苗,只能在己方的主要阶段发动(1 或者 2 都行)。在盖放的同一回合也可以发动。召唤仪式怪物卡的必要魔法卡。

六、速攻魔法卡

サイクロン

咒文速度 2,标记为闪电,满足发动时机,可以在己方的任何时候在手牌使用;也可以先盖放在场上,在下回合的己方或者对方回合时发动。在盖放的同一回合不可以发动。 涉及攻守力变换的卡可以在伤害计算阶段发动从而影响战斗结果(比如突进)。

陷阱

一、普通陷阱卡

聖なるバリア－ミラーフォース－

咒文速度 2,一定要先盖放在场上,然后在下回合开始才可以发动。

二、永续陷阱卡

王宮の勅命

咒文速度 2,标记为 ∞,一定要先盖放在场上,然后在下回合开始才可以发动。发动后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续留在场上。(也有一些无条件永续的)永续卡的效果此卡离场时即告失效。

三、反击陷阱卡

神の宣告

咒文速度 3,标记为箭头,一定要先盖放在场上,然后在下回合开始满足条件的时候发动。这种陷阱通常是对应即时发挥的效果,如:对方在手牌使用魔法卡、攻击、发动陷阱、召唤怪物卡的时候。这时就可以强制取消对方行动。

好了,在效果中我们已经提到了咒文速度,连锁的基本规则是——连锁的效果的速度必须大于或者等于被连锁效果的速度，而且只有速度 2 以上(包括速度 2,下文同)的效果才能连锁其他效果。而效果的清算是逆算的,也就是说,后发动的效果将被先清算。清算方面是由程序来完成的,玩家只需要做出一定的预算就可以了。

现在，以你们掌握的知识已经可以顺利的进行游戏了,另外要提醒的是,即使可以对 AI 百战百胜也不说明你的强大，因为游戏王的最大特点就在其灵活性，而这正是被程序控制的 AI 的最大弱点，所以，有机会的话多多和身边的朋友联机对战,想必你会寻找到更大的乐趣哦。

在 KONAMI 的经营下，游戏王目前已经不仅仅是漫画中的一个小小的游戏，在世界各地都已经有了固定的消费群，它甚至在慢慢地发展成一种运动一种文化一种艺术。如果你是《游戏王》的 FANS,那么快点亲身来感受一下,那甚至超越了原作中的紧张而刺激的决斗感以及燃烧在你体内的决斗者的热血吧!

距今 189 年前的 2167 年，地球受到了由超新星爆发引起的巨大电磁波和放射线的冲击。

人们把这天灾被称之为"最初的电波"。

光速袭来的电磁波和放射线燃烧了整个大地，南极的冰川开始融化……繁华的都市崩溃了，人从大地上蒸发。海洋中到处都充斥着乱七八糟的巨浪，暴风四处肆虐。

世界上幸存的人们协力对抗着这天灾，终于生存了下来。

而现在，是西历 2356 年。我们在宇宙学院 Stellvia 憧憬这美好宇宙生活的开始……（泡妞开始……）

片瀬 志麻(16 岁)

生日:2340 年 6 月 6 日
身高:158CM
体重:45KG
三围:78/57/82
血型:A
国籍:日本
简介:宇宙学院的预科生，是个天性胆小的普通少女，但对于程序的研究和编程却是个天才。

アリサ·グレンノース(15 岁)

生日:2340 年 10 月 4 日
身高:167CM
体重:52KG
三围:81/58/82
血型:O
国籍:美国
简介:和志麻是非常要好的朋友，性格开朗活泼的女孩。

柏山 晶(15 岁)

生日:2340 年 12 月 23 日
身高:172CM
体重:57KG
三围:85/59/80
血型:O
国籍:德国
简介:拥有大人的成熟和大人的身材，给人不容易靠近的感觉，但当你了解她后，会发现她其实是一个很坚强的人。经常为了自己的成绩而烦恼。

藤泽やよい(17 岁)

生日:2338 年 9 月 16 日
身高:161CM
体重:55KG
三围:88/60/87
血型:A
国籍:意大利
简介:非常沉着冷静的女生，善于操作机体，一度因为事故离开学校回到意大利，但终于还是决定再次回来，喜爱新得挑战。

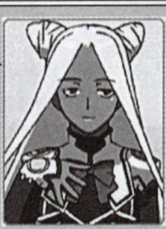
町田 初佳(17 岁)

生日:2339 年 3 月 29 日
身高:167CM
体重:54KG
三围:82/59/83
血型:AB
国籍:日本
简介:艾里特集团四人众之一，喜欢把不好的东西隐藏在内心默默努力的女人，对自己要求比他人严格。

风祭りんな(12 岁)

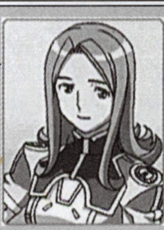
生日:2344 年 7 月 7 日
身高:不明
体重:不明
三围:不明
血型:B
国籍:瑞典
简介: 父亲是位于冥王星轨道空间站上的技师，由于没有时间照顾女儿，而把她送到学院，这个女孩拥有很高的宇宙驾驶天赋。

ナジマ·ゲブール(19 岁)



生日:2336 年 3 月 29 日
身高:167CM
体重:54KG
三围:82/59/83
血型:AB
国籍:不明
简介:艾里特集团四人众之一，平时说话喜欢引用莎士比亚的诗。

莲花 莲(26 岁)



生日:2320 年 2 月 13 日
身高:不明
体重:不明
三围:不明
血型:B
国籍:新加坡
简介:宇宙学院的保健医生，给人的感觉像一个优秀的姐姐。

レイラ·バルト(27 岁)

生日:2329 年 8 月 22 日
身高:195CM（好高啊……）
体重:65KG
三围:不明
血型:AB
国籍:巴西
简介:负责学生的宇宙实习的女教官，对学生非常严格。

操作系统

系统：其实这类恋爱类养成游戏的系统都是大同小异，跟《心跳》差不多，只是比心跳更加简单一些，基本上还是按照每周一到周五学习（学习类容可自己设置，具体请参见表格）。周六和周日是自由活动时间。可以学习，可以泡妹妹，也可以睡觉。游戏时间是一年，也就是以人类最终消除超新星爆发带来的影响为游戏结束时间。

事件：本作没有心跳那种复杂的设置，所谓事件的触发也是相当简单的。

在 CG 图片收集模式中每个女孩有八张图片可以收集，其中前七张分别在七个不同的约会地点触发。虽然是有很大随机性，但有几点还是有要求的：1.与要触发剧情的这个女孩的好感度要在亲密以上；2.之前必须去过触发剧情地点一次以上；3.如果满足以上条件就有可能在约会的第一和第二个问题后出现剧情。有必要说明的是，所谓随机是从打电话开始就随机的，如果在到达约会地点后使用 S/L 大法就只能用来选择谈话用。

最后一张 CG 图的触发地点是在周一至周五的学习过程中随机出现的午休（昼休み）自由活动中选择相应的角色进行（在午休中会有**ラウンジ**、大教室、职员室和**メディカルルーム**这四个房间选择，一般每个房间会出现一名女孩，可以选择一个房间进入并与房间中女孩对话，有时对方会提出问题，这可是提升亲密度的好机会，当然事件出现也是有几率的）。

另外，在约会地点的谈话选项随机性很大，且选项随机排列，限于篇幅，就不在此列出了。（不过在每次对方提问，且选项出现前都可以按 START 键调出系统菜单，利用 S/L 大法选择）。

非常重要的泡妞时间

电话：约同学出来，对方是否接电话、是否同意出来还有同意后是否有急事不能来都是随机决定的。决定出行的地点根据月份不同共有 8 个，但每次提供的选择面只有四个。

外出：

ショッピング：道具屋，可以购买女孩子喜欢的各种装饰物，在约会时可以送给对方。当然对方接不接受就要看人品了。

ボランティア：挣钱（我不知道为什么主角捡半天垃圾就能挣 2000 多）。

シミュレータ：练习室，之前通过实习训练模式的迷你游戏就可以在此选择重玩。

勉强：学习。（……说得真好，勉强的学习啊）

睡眠：睡觉，恢复疲劳。

情报：查看各种情报。

游戏心得

游戏中的约会地点一共有七处：

1、**温水プール**：温水游泳池，全年开放。如果第一次带 MM 来这里她会要求你看她的泳装（用摇杆"观察"==b），但无论你看什么地方她都会不满，解决办法是在之前陪她去其他地点时送她饰物，这样在去游泳时她就有可能带着饰物，并要求你看她今天有什么不同（其他场景也可以触发）在观察时，用十字键指着她的饰物，她就会高兴了。

2、**サッカー・テニス场**：足球场，在十一月左右就会关闭，是所有地点中最早消失的，所以要去趁早。

3、**月光园**：很浪漫的公园，非常适合约会，但可惜的是 12 月就会因为"修建更大的设施"关闭。

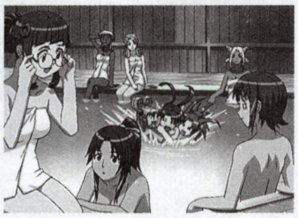
4、**ガイア天文台**：11 月开园。

5、**映画馆**：12 月 1 日开放，之后一直不关闭。

6、**ショッピングモール**：周末开放的商业街，到这里约会的话有 CD 店和服装店可以选择。

7、**ガラパゴスの森**：12 月开放的森林公园，也是约会的好地方。

用来事后回味的收集时间：本游戏的最大乐趣就在于收集，一共有 5 种收集模式。



1、CG GALLERY：CG 图片收集，每一个女孩有八张 CG 图，取得方法已在之前说了。另外还有其他 CG 图，除了随剧情触发的之外。也跟主角的能力有关。还有一种情况，比如去澡堂和更衣室的话，会有左右的选项，选择左是进女性房间，选择右是进男性房间，自己考虑吧……（考验人品的时候到了……）

2、MOVIE GALLERY：影象收集，凡是游戏中出现的影象都会收录其中，基本上所有影象都可随剧情获得，只有最后的近 20 段影象是与结局的好坏有关系的。如果通关前和某位女孩的亲密度达到爱慕，则可以触发与该女孩的结局影象。如果主角的能力到后期够强的话，则会由主角来拯救地球，模式里也会多出一段全新的影象。

在此要提醒大家，泡 MM 这种事千万不要贪多，专注于一人就够。因为其他男性同学也是你竞争的对手，千万不要让他们抢先。到了游戏后期，如果和 MM 的亲密度没有其他男生高的话，或者让对手先和 MM 达到爱慕的程度，那再去找 MM 约会就约不出来了，所以切记专一啊。当 MM 对你的亲密度高于对其他男生时，在平时学习时的小窗口会看到 MM 陪你一起学习，并且疲劳度几乎不会上升哟。（编辑部一众单身汉哭嚎中）

3、GARD GALLERY：卡片收集，主要是一些原画和设定之类的东东，二周目的时候可在商店购买。

4、SIMULATOR ROOM：之前通过的迷你游戏可以在这里试玩。具体操作，X 键加速，□键减速，左摇杆控制方向。

小技巧：在购买了装饰品后在 MM 决定和你约会之后，会自动进入礼物选择画面，可以在这里挑选一件礼物，在约会完结后主角会自动把礼物送给 MM。每次约会 MM 一般会问三到四个问题，每次画面进行切换后 MM 的第一句话后就会出现选项，在选项出现前可以按 START 键调出系统菜单，进行 S/L 大法。至于和 MM 的亲密度是否提升，可以通过对 MM 表情的观察来确认。

无关紧要（才怪……）的学习时间

一览学习	实用技术 プロケラミング	操作技术	文系 センス	理系 センス	运动 センス	疲れ
技术	中升	大升	小升	中升	中升	大升
学力	中升	中升	大升	大升	小升	大升
バランス（平衡）	中升	中升	中升	中升	中升	大升
睡眠						大降
カスタム1（记录 1）						大升
カスタム2（记录 2）						大升

单独学习	实用技术 プロケラミング	操作技术	文系 センス	理系 センス	运动 センス	疲れ
实技 I	中升	中升			小升	中升
实技 II	小升	中升			中升	中升
体育		小升			大升	小升
技术 I		大升				小升
技术 II	小升	小升		小升		小升
理论	小升		中升			小升
数学	小升		中升			小升
化学				小升	中升	小升
文学				大升	小升	小升
音乐				中升	小升	中升
美术	小升			中升		中升
睡眠						大降
实习	中升	中升			小升	中升

每周六（土耀日）、周日（日耀日）自由活动（涉及行动的命令要消耗半天时间，如果约会成功则消耗一天）

迷你游戏主要有

1.**タイムントライアル**：钻圈。要求是不能离开跑道太长时间，并钻过所有的黄色圆圈，钻过蓝色圆圈可以加速。

2.**スラロム**：绕竿，按照小地图亮点的顺序依次穿过黄色的竿，最后通过两个横竿之间的光柱。

3.**ファストロホール**：宇宙球，类似于 FFX 的水球比赛，可自由控制机体移动，碰到对方机体时可以选择盘带、传球、二过一传球。过了半场后可以增加选择射门和二过一后射门。防守时只有断球和短传球可选择，判断正确的话，成功率几乎是 100%，相当简单。在进攻时可用△键调出指令菜单，L1、R1 键为切换使用角色。

VOICE PREWER：声优收集，要把其他收集全部完成后才能鉴赏。

在游戏通关一次后，新游戏还会新增加两名可追求的角色（同学们，要专一，专一……），在迷你游戏中给机体追加了强力的部件。

后记：恋爱游戏，作为现实中不善此道的玩家相信这种简单的流程比心跳会来得更有感觉，别的不说，就冲游戏中出现的那些高素质的 CG 动画就值得一玩。光就动画素质来看，确实是比同类游戏高出一筹，再加上拯救地球的情节（虽然我们都知道那只是一个幌子= =b）……

当一年终结之时。

随着巨大光球的爆炸和随后而来的一声巨响，超新星终于彻底的消失了，地球安全了。但是，坐在学院食堂一个角落静静吃着便当的我却一点也高兴不起来，那是因为，因为……

为什么不是我?!

真女神转生III NOCTURNE 狂热版

追加要素

NOCTURNE

1)游戏追加了新迷宫“アマラ深界”以及夺取灯台(メノラー)的剧情:アマラ深界有以下特征-银座大地下道下打败魔人マタドール后即可在ターミナル选择传送至アマラ深界;アマラ深界出现的恶魔不能成为仲魔,而且其他交涉方式也不能成功;在アマラ深界中的传送装置前进时通过操纵方向可以取得マッカ和各种道具;使用打败魔人时得到的灯台放置在烛台上来打开アマラ深界中的前进道路并进行探索。

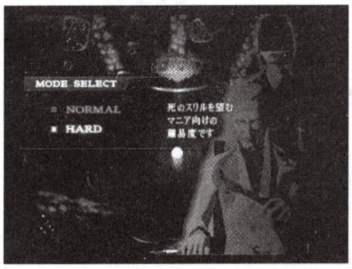
2)capcom 的著名动作游戏“鬼哭 2”的主角但丁作为重要角色登场

3)追加新敌人-魔人ヘルズエンジェル/魔人ホワイトライダー/魔人マザーハロット/魔人マタドール/魔人だいそうじょう/魔人トランペッター/大天使メタトロン/魔王ベルゼブブ/大魔王ルシファー

4)前作中的 BOSSジャアクフロスト可以成为仲魔

5)游戏开始时可以选择普通难度或者困难难度

普通难度(NORMALモード)的特点-敌人攻击时造成的伤害是前作的 75%左右,而且即使在受到敌人背后偷袭时,敌人的物理攻击也不会有会心一击出现,受到的伤害和平时一样



困难难度(HARDモード)的特点-购买道具和祸魂时的价格是平常价格的三倍,敌人攻击时造成的伤害是前作的 150%左右 (NORMALモード的 2 倍),战斗时逃跑指令无效(可以使用魔法トラフーリ或道具见晴らしの玉逃跑)

修正要素

NOCTURNE

1)DVD 的读取速度比前作提高 25%

2)物理攻击特技的命中率大副提高

3)GAME OVER 时可以按 X 键跳过动画

4)指令选项中增加“ロード”选项,可以随时读取进度

5)游戏一周目时就可以按 SELECT 键来切换主观视点模式(这次的主观视点的操作方式的操作性有所提高,比较接近于传统女神系列的操作感)

6)在输入姓名时可以使用“々”字

进度继承

NOCTURNE

在游戏开始时会询问是否继承前作进度,选择继承前作进度后能够得到以下奖励

1)随机继承前作中恶魔全书中的 5 个恶魔,由于完全随机继承,所以可以在继承到想要的恶魔后才选择开始游戏,然后在游戏进行到可以使用恶魔全书的时候,就可以购买继承的恶魔,当然前提是主角等级足够

2)在代代木公园回复之泉的泉之圣女会根据所继承的前作进度的周目数提升主角全部能力

1 周目 全能力+1
2 周目 全能力+2
3 周目 全能力+3
4 周目 全能力+4
5 周目以上 全能力+5

3)游戏进行到シブヤ时,ジャンクショップ的ジャックフロスト会给主角一个无限使用道具,所给道具根据所继承的进度的游戏时间的最后一位数(分钟数)的不同而变化

0 破魔の灵扇	5 反魂神珠
1 万里の望远镜	6 万里の望远镜
2 万里の望远镜	7 万里の望远镜
3 万里の望远镜	8 破魔の灵扇
4チャクラ金刚丹	9 万里の望远镜

其他

ロード画面的“SPECIAL”收录了女神转生系列的最新作品影像,预定 2004 年夏发售

游戏操作

NOCTURNE

4 方向键-控制主角向各个方向转向和移动,按住×键不放时移动则是不转向的向各个方向移动

○键-决定/调查宝箱,对话

□键-调出指令栏/战斗时次に回す

×键-取消/将游戏视角调整到主角面对的方向

△键-观看自动/战斗时切换自动战斗

指令栏

NOCTURNE

アイテム:使用和丢弃普通道具,查看宝石和重要道具

スキル:使用或查看主角和仲魔的魔法或特技

パーティ:召唤或遣回拥有的仲魔,还有丢弃仲魔(一般不会用的吧)

マガタマ:更换主角所装备的祸魂,每个祸魂的属性和习得特技不同,最多可习得 8 项技能,超过 8 项时则需选择放弃一项技能

ステータス:查看主角和仲魔的能力

コンフィグ:游戏系统调整 1)手柄震动机能有无 2)战斗时指令的位置记忆有无 3)自动战斗方式

ロード:读取进度

战斗方式

NOCTURNE

真女神转生 3 的战斗方式是一种比较特别的一种回合制战斗,战斗时在屏幕右上方出现的图标就是敌我双方的行动回数,己方最大有 4 个图标,一方图标全部使用后就轮到另一方行动,而图标的消耗个数是根据行动的效果不同而不同

消费图标	条件
1/2 个	出现会心一击或者 weak point(弱点)攻击,选择次に回す
1 个	普通攻击
2 个	攻击回避或者无效
全部	攻击反射或者吸收,以及交涉失败

也就是说,合理利用敌人弱点进行攻击,己方最多可以行动 8 次(敌人数量最多不止四个,所以可能会行动更多)

恶魔合体系统详解

NOCTURNE

女神系列的招牌系统,简单说就是用两个或三个恶魔合成与之前完全不同的一个恶魔,在真女神转生三中这个系统具体特点如下——

1)游戏进行到涉谷后即可在邪教之馆进行恶魔合体,合成的恶魔等级不能超过主角当前等级,游戏 2 周目后合体恶魔时不受主角等级限制

2)平时只能进行恶魔二身合体,游戏进行到银座后即可在 FULL MOON 时进行三身合体,一些特定的恶魔只能通过三身合体取得,而且三身合体出来的恶魔还可以继承合体时第三个恶魔的经验值从而直接在合体时提升等级

3)游戏进行到池袋后即可在邪教之馆使用恶魔全书,可以在此调查拥有过的恶魔的资料,而且拥有过的恶魔可以直接花钱买到,恶魔全书收集度 100%之后购买恶魔价格全部减半

4)在 SLINET MOON 和 FULL MOON 时合体有一定机率发生合体事故,事故出来的恶魔一般都是高于主角等级的恶魔,但也有事故出低级的外道史莱姆的时候

5)游戏中大部分 BOSS 级恶魔在将其打败之后即可在邪教之馆合成

6)合成出的恶魔可以继承合体时使用的恶魔的特技,越高级的技能继承机率越低

游戏流程

1 代代木公园站 NOCTURNE

在自动贩卖机取得“迷之饮料”一个，和站务员交谈得知近来在代代木公园发生了一系列谜之事件。

2 代代木公园 NOCTURNE

与ヒジリ初次相遇

3 新宿卫生病院 NOCTURNE

1F与橘千晶相遇，2F与新田勇相遇，自动贩卖机取得“迷之饮料”一个，1F和橘千晶，新田勇交谈，重要物品“职员用IDカード”入手，B1F与冰川相遇，R(屋上)与佑子老师交谈，东京受胎，祸魂“マロガレ”入手

4シンジュク卫生病院 NOCTURNE

本院B1Fターミナル与ヒジリ交谈(之后存档可能，B1F电梯中被传送至“迷之场所”

5 迷之场所 NOCTURNE

(NEW)通路中固定战斗4次(战斗后多利用附近的免费回复点，(NEW)通路尽头与丧服的女性，坐轮椅的老人交谈

6 シンジュク卫生病院 NOCTURNE

本院2F连络用通路妖精ピクシー加入，本院2FA203号室BOSS战-幽鬼ガキ×3，战斗后重要物品“分院用ゲートパス”入手，分院1FBOSS战-堕天使フォルネウス，战斗后祸魂“ワダツミ”入手，(NEW)外出后穿红色服装的迷之男子出现

7 ヨヨギ公园 NOCTURNE

让最初加入 的妖精ピクシー离开后，祸魂“アンク”入手

*继承前作进度的情况下在泉之圣女处可得到全能力上升的奖励

8 シブヤ NOCTURNE

B2F地下迪斯科与橘千晶交谈，B1Fターミナル与ヒジリ交谈，并前往アマラ经络

*合成恶魔场所“邪教的馆”和商店“ジャンクショップ”出现，ジャンクショップ可购买祸魂“イヨマンテ”，“シラヌイ”，继承前作进度的情况下还可在此得到无限使用道具奖励。

9 アマラ经络 NOCTURNE

分别在B2F与B1F的稀薄空间与ヒジリ通信，1F稀薄空间BOSS战-外道スペクター(new)1F脱出口坠入アマラ深界，(new)与丧服的女性，坐轮椅的老人交谈后贵重物品“王国のメノラー(烛台)”入手

*此后可以使用ターミナル的传送机能

10 ギンザ NOCTURNE

B1F酒吧与妈妈桑恶魔交谈

*“ラグの店”出现，可在此处用宝石交换恶魔和道具

11 ハルミ仓库 NOCTURNE

从ハルミ仓库前往ギンザ大地下道

12 ギンザ大地下道 NOCTURNE

拟人街B1F与守门拟人交谈，B2F与收集垃圾的拟人交谈

*此处ジャンクショップ可购买祸魂“アンク”“ヒフミ”“カムド”

13 ギンザ NOCTURNE

从地图上北面入口进入ギンザ，在ロキ的房间中重要物品“千元札”入手，离开房间后BOSS战-妖精トロール

14 ギンザ大地下道 NOCTURNE

B2F将“千元札”交给收集垃圾的拟人，重要物品“マネカタの手纸”入手，B1F将“マネカタの手纸”交给守门拟人。(NEW)通过拟人把守的大门后BOSS战-魔人マタドール战斗后贵重物品“基础のメノラー”入手，之后可在ターミナル直接传送アマラ深界。

15 イケブクロ NOCTURNE

进入イケブクロ，到达マントラ军本营

16 マントラ军本营 NOCTURNE

本营入口与新田勇相遇，两人都被鬼神トール逮捕。本营3F连续3场BOSS战-妖鬼オニ，鬼女ヤクシニー，鬼神トール战，战后祸魂ナルカミ入手，(NEW)マントラ军本营BOSS战-魔人，本营B1地下牢与新田勇交谈，本营64F与牛头天王(ゴズテンノウ)交谈，魔人数增加，(NEW)イケブクロ车站B1电梯前BOSS战-魔人だいそうじょう，战斗后重要物品“死のメノラー”入手。

*B1F关闭的门需要主角的基本“力”值在24以上才能打开，打开后祸魂“ガイア”入手

17 ニヒロ机构 NOCTURNE

B2F中枢部与ヒジリ交谈，B10F BOSS战-夜魔インキュバス+妖魔コッパテング，战斗后重要物品“黄のキーラ”入手 B10F白色宝物库BOSS战-堕天使エリゴール，战斗后重要物品“白のキーラ”入手，B11F赤色宝物库BOSS战-堕天使ベリス，战斗后重要物品“赤のキーラ”入手，B12F BOSS战-夜魔キウン×3，战斗后重要物品“绿のキーラ”入手，B10F将“黄のキーラ”，“白のキーラ”，“赤のキーラ”，“绿のキーラ”按颜色放入四个台座，B15F中枢与冰川交谈后，BOSS战-堕天使オセ，战斗后祸魂“アナテマ”入手

18 マントラ军本营 NOCTURNE

分别在1F，B1F与橘千晶和新田勇相遇，64F与牛头天王交谈，本营东部出口开放，从这里出去前往カブキチョウ，(NEW)前往カブキチョウ捕囚所途中高速公路上BOSS战-魔人ヘルズエンジェル，战斗后重要物品“威严のメノラー”入手

19 カブキチョウ捕囚所

1F与龙王ナーガ战斗，战斗后取得重要物品“ウムギの玉”，1F奇妙的装置前使用“ウムギの玉”转换成蜃气楼状态，4F与挖洞的拟人交谈，4F奇妙的装置前恢复为正常状态，将2F，3F的闸门开关打开，2F奇妙的装置前使用“ウムギの玉”转换成蜃气楼状态，2F从收集垃圾的拟人处得到重要物品“首狩りスプーン”，4F将“首狩りスプーン”交给挖洞的拟人，4F奇妙的装置前恢复为正常状态，4F从挖洞的拟人所挖的大洞跳下去，将3F的闸门开关打开，3F奇妙的装置前使用“ウムギの玉”转换成蜃气楼状态，5F BOSS战-龙王ミズチ，战斗后祸魂“ミアズマ”入手，与拟人首领フトミミ以及勇相遇

20 ギンザ

ターミナル与ヒジリ交谈

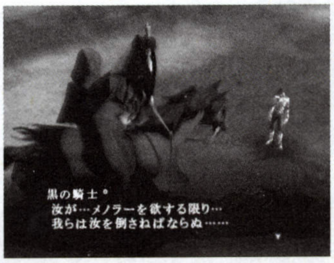
21 イケブクロ坑道

从マントラ军本营东部出口出去后前往东イケブクロ站，B4F岩屋BOSS战-妖鬼キンキ，B4F岩屋BOSS战-妖鬼スイキ，B2F岩屋BOSS战-妖鬼フウキ，B2F岩屋BOSS战-妖鬼オンギョウキ，战斗后祸魂“ムラクモ”入手

22 アサクサ

(NEW)ターミナル前BOSS战-魔人ホワイトライダー，战斗后重要物品“慈悲のメノラー”入手

23 ギンザ大地下道



(NEW)ギンザ大地下道ターミナル前 BOSS 战-魔人レッドライダ-，战斗后重要物品“理解のメノラ-”入手

24 アサクサ

ターミナル与ヒジリ交谈 アサクサ西地下道 B1F 与サカハギ交谈

*此处ジャンクショップ可购买祸魂“ニルヴァ-ナ”“ゲヘナ”

*アサクサ东地下道 B1F 的仓库番迷你游戏完成祸魂“ゲッシュ”入手

25 ミフナシロ
NOCTURNE

与フトミミ交谈

26 アサクサ
NOCTURNE

ターミナル与ヒジリ交谈，从ギンザ东部高速公路前往ニヒロ机构第二エントランス，通过ニヒロ机构第二エントランス到达オベリスク

27 オベリスク
NOCTURNE

128F 按鬼女クロト、鬼女ラケシス、鬼女アトロポス顺序战斗，三者在受到一定伤害后就会逃跑，142F BOSS 战鬼女クロト+鬼女ラケシス+鬼女アトロポス，战斗后祸魂“ジェド”入手，与裕子老师交谈，之后仲魔数增加 2

*在 99F 的ブロック降至 84F，永久使用道具“万里の望远镜”入手

28 シブヤ
NOCTURNE

FULL MOON 时西北センター街，BOSS 战-魔王マ-ラ，战斗后祸魂“ムスペル”入手，(NEW)シンジュク卫生病院别栋 B204 号病房 BOSS 战-魔人ブラックライダ-，战斗后重要物品“知恵のメノラ-”入手

29 アサクサ
NOCTURNE

ターミナル与ヒジリ交谈后进入アマラ经络

30 アマラ经络 2
NOCTURNE

1F BOSS 战-外道スペクタ-，1F 与影之男交谈，1F 与新田勇交谈

31 アサクサ
NOCTURNE

前往北边复兴的街道与地灵カハク交谈

32 イケブクロ
NOCTURNE

マントラ军本营前的阶梯与冰川交谈

33 アサクサ
NOCTURNE

ターミナル与ヒジリ交谈

34 ミフナシロ
NOCTURNE

与フトミミ相遇，听取预言

*收集垃圾的拟人的ジャンクショップ开张，可购买祸魂“カムロギ”“ヴィマ-ナ”“ソフィア”，(NEW)收集垃圾的拟人的ジャンクショップ所在通道 BOSS 战-魔人ペイルライダ-，战斗后重要物品“王冠のメノラ-”入手

35 ヨヨギ公园(东侧)
NOCTURNE

通过アサクサ坑道到达ヨヨギ公园(东侧)，东侧公园广场和裕子交谈，重要物品“ヨヨギ公园のカギ”入手，工事现场中央通信塔 BOSS 战-邪神ギリメカラ、拟人サカハギ连续战斗，战斗后重要道具“ヤヒロノヒモロギ”入手，东侧公园广场将ヤヒロノヒモロギ交给裕子，(NEW)西侧公园广场 BOSS 战-魔人マザ-ハロット，战斗后重要物品“美のメノラ-”入手

36 アサクサ
NOCTURNE

ターミナル与ヒジリ交谈

37 マントラ军本营
NOCTURNE

64F 牛头天王之间与千晶交谈

38 カブキチョウ捕囚所
NOCTURNE

5F BOSS 战-夜魔ジャアクフロスト，战斗后祸魂“サタン”入手

39 アサクサ
NOCTURNE

ターミナル与ヒジリ交谈后，跟随其进入アマラ经络 3

40 アマラ经络 3
NOCTURNE

与新田勇交谈，出口前 BOSS 战-外道スペクタ-

41 アマラ神殿
NOCTURNE

白之神殿 3F BOSS 战-威灵アルビオン+分灵ア-ソナ+分灵ユリゼン+分灵ルヴァ+分灵サ-マス，战斗后祸魂“アダマ”入手，黑之神殿 B1F BOSS 战-魔王アルシエル，赤之神殿 3F BOSS 战-地母神スカディ，进入アマラ神殿中枢，与新田勇交谈

*白之神殿 2F 取得永久使用道具“破魔的灵扇”

42 ミフナシロ

镜之间与千晶及フトミミ交谈

1)同意千晶的质问，BOSS 战-拟人フトミミ

2)不同意千晶的质问，BOSS 战-大天使ガブリエル+大天使ラファエル+大天使ウリエル

43 ユウラクチョウ坑道

(NEW)坑道入口 BOSS 战-魔人トランペッタ-，战斗后重要物品“神威のメノラ-”入手

*交给シゲちゃん队伍中的一个仲魔，过一定时间再来，重要物品“鬼门之玉”入手

44 北の寺院
NOCTURNE

得到“鬼门之玉”解除封印 BOSS 战-鬼神ビシャモンテン，战斗后祸魂“グンダリ”入手

45 トウキョウ议事堂
NOCTURNE

中央广间 1F BOSS 战-魔王スルト，西议院 2F BOSS 战-邪神マダ，东议院，1F BOSS 战-魔王モト，东议院 2F 的本会议场 BOSS 战-魔神ミトラ，6F 与冰川交谈

1)选择“このまま见ている”后，无变化

2)选择“冰川を止める”后，BOSS 战-邪神サマエル

*(NEW)在此之后，必须将アマラ深界的事件全部完成，否则不能达成新增的结局。

46 アマラ神殿
NOCTURNE

将ヤヒロノヒモロギ安放置アマラ神殿中枢

47 オベリス塔
NOCTURNE

从 150F 前往カグツチ塔

*B4F 取得永久使用道具“チャクラ金刚丹”

48 カグツチ塔 1
NOCTURNE

223F 与魔王ア-リマン相遇

1) 冰川路线以外的场合，BOSS 战-魔王ア-リマン，战斗后重要物品“ツチノタカラ”入手

2)冰川路线的场合，与魔王ア-リマン交谈后，重要物品“ツチノタカラ”入手，231F 邪神サマエル加入

49 カグツチ塔 2
NOCTURNE

329F 与邪神ノア相遇

1)新田勇路线以外的场合，BOSS 战-邪神ノア，战斗后重要物品“ヨミノタカラ”入手

2)新田勇路线的场合，与邪神ノア交谈后，重要物品“ヨミノタカラ”入手

50 カグツチ塔 3
NOCTURNE

418F BOSS 战-鬼神トール，462F BOSS 战-魔神バアル.アバタ-+炽天使フラロウス.ハレル+炽天使オセ.ハレル

*402Fジャンクショップ可购买祸魂“カイラース”,全部祸魂入手后邪教之馆重要物品“公の御剑”入手,418F取得永久使用道具“反魂神珠”

51 将门冢 *NOCTURNE*

使用重要物品“公の御剑”进入坂东宫

52 坂东宫 *NOCTURNE*

BOSS战-鬼神**ゾウチョウテン**,BOSS战-鬼神**コウモクテン**,BOSS战-鬼神**ジコクテン**,BOSS战-鬼神**ビシャモンテン**,打败四天王后,本殿回廊降下,与平将门交谈后最强祸魂“**マサカドゥス**”入手

53 カグツチ塔 666F *NOCTURNE*

将重要物品“**ツチノタカラ**”“**ヨミノタカラ**”“**アメノタカラ**”安置上祭坛,最终BOSS战-无尽光**カグツチ**

(NEW)之前若完成**アマラ**深界的全部事件,则进入隐藏BOSS战-大魔王**ルシファー**

通关后可以存储通关记录进行2周目游戏,2周目游戏时合成恶魔不受等级限制。而且可继承1周目时的恶魔全书资料,主角的能力也和1周目开始时不同;建议初次接触此游戏的玩家1周目选择普通难度进行游戏,通关之后在选择高难度进行2周目游戏;玩过前作的玩家最好继承前作的进度后选择高难度开始游戏,这样才能体验本游戏的乐趣和挑战性。

マニアクス追加恶魔合成·加入方法

合成魔人必须持有“死兆石”,每合成一次魔人消耗一个死兆石

V30·魔人マタドール

月龄1/8到HALF时,普通合体结果为妖魔的合体作出可能

合体例:妖精+堕天使

初期特技:マハザン/血のアンダルシア

LV37 魔人だいそうじょう

月龄5/8到FULL时,普通合体结果为夜魔的合体作出可能

合体例:妖鬼+妖精

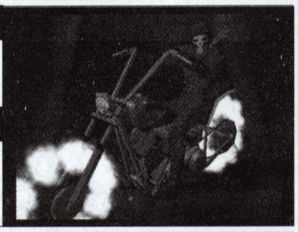
初期特技:瞑想/マハンマオン/マハムドオン

LV42 魔人ヘルズエンジェル

月龄HALF到7/8时,普通合体结果为妖精的合体作出可能

合体例:龙王+天使

初期特技:ヘルスピン/ヘルバーナー



LV52 魔人ホワイトライダー

月龄为SILENT时,普通合体结果为妖魔的合体作出可能

合体例:妖鬼+天使

初期特技:ゴッドアロー/プロミネンス

マニアクス追加恶魔合成·加入方法

合成魔人必须持有“死兆石”,每合成一次魔人消耗一个死兆石

LV55 魔人レッドライダー

月龄为SILENT时,普通合体结果为妖精的合体作出可能

合体例:妖鬼+地灵

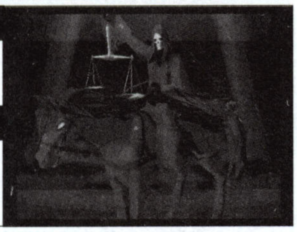
初期特技:テラーソード/真空刃

LV61 魔人ブラックライダー

月龄为SILENT时,普通合体结果为夜魔的合体作出可能

合体例:天使+地灵

初期特技:ソウルバランス/绝对零度



LV63 魔人ペイルライダー

月龄为SILENT时,普通合体结果为魔王的合体作出可能

合体例:邪神+破坏神

初期特技:ペストクロップ/マハブフダイン

LV69 魔人マザーハロット

月龄为HALF时,普通合体结果为魔王的合体作出可能

合体例:凶鸟+鬼神

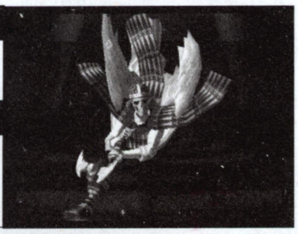
初期特技:女帝のリビドー/マハジオダイン/マカジャマオン

LV77 魔人トランペッター

月龄为FULL时,普通合体结果为魔王的合体作出可能

合体例:凶鸟+魔神

初期特技:神恩のラッパ/マハラギダイン/マハブフダイン/マハジオダイン/マハジオダイン

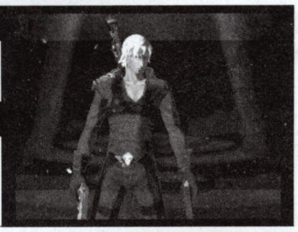


LV80 魔人但丁

アマラ深界第5カルパ答应雇佣但丁之后加入,但丁不能参与合体,不能离开队伍

合体例:直接加入

初期特技 E&I/リベリオン/ラウンドトリップ/ワールウインド/ホーリースタ/挑发/ネバーギブアップ/胁し

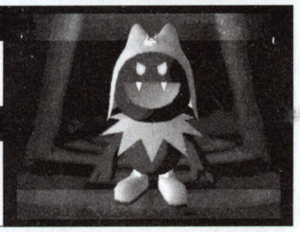


LV66 夜魔ジャアクフロスト

在カブキチョウ将其打败后于アマラ深界第3カルパB2F加入

合体例:直接加入

初期特技:マハブフダイン/マハムドオン/暴れまくり



LV84 魔王ベルゼブブ(人型)

アマラ深界第4カルパ将其打败合成可能

合成例:凶鸟グルル+魔神ヴィシュヌ

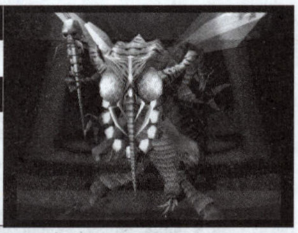
初期特技:マハジオダイン/メギドラオン

V95 魔王ベルゼブブ(蝇型)

由人型ベルゼブブ变异

合体例：变异

初期特技：人型变异时所持特技



V63 鬼神フトミミ

取得"后生的土铃"后，将アマラ深界第 4カルパ的灵魂超度后合体可能

合体例：LV52 鬼神ジコクテン+LV7 精灵アーシーズ

初期特技：気合/雄叫び/クロスアイ/突击/会心

LV95 大天使メタトロンアマラ

深界第 5カルパ将其打败合成可能

合成例：大天使ミカエル+天使或大天使+魔王

初期特技：マハンマオン/メギドラオン/タルカジャ/マカカジャ/ランダマイザ

LV45 外道サカハギ

合体条件同上

合体例：LV52 外道シャドウ+LV7 精灵アーシーズ

初期特技：マハラギオン/マハブフーラ/マハジオンガ/マハザンマ/バインドボイス/雄叫び

全 BOSS 资料

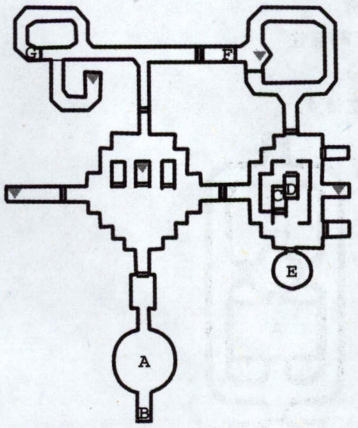
BOSS	HP/MP	掉落道具	行动	使用特技	相性
幽鬼ガキx3	20/19	伤药	1	ひっかき/スクカジャ	咒杀无效/全魔法.破魔弱
堕天使フォルネウス	500/200	ターコイズ	1	ブフ/マハブフ/死门の流水	冰结吸收/咒杀无效/电击弱
外道スペクター-(合体前)	148/100	无	1	アギ/デスタッチ/群れ集い/邪灵乌合	破魔/咒杀/精神/神经无效/全魔法强
外道スペクター-(合体后.弱)	120/150	无	2	アギ/邪灵峰起	破魔/咒杀/精神/神经无效/全魔法强
外道スペクター-(合体后.中)	260/250	无	2	アギ/邪灵峰起	破魔/咒杀/精神/神经无效/全魔法强
外道スペクター-(合体后.强)	550/300	无	2	アギ/邪灵峰起	破魔/咒杀/精神/神经无效/全魔法强
妖精トロール	850/150	宝玉轮	1	マハブフーラ/暴れまくり	冰结吸收/精神に弱い
魔兽オルトロス	1000/200	无	1	マハラギ/マハラギオン/アギラオ/ アギダイン/ファイアブレス/マヒひっかき	火炎吸收/破魔.咒杀.精神.神经无效/ 冰结に弱い
鬼女ヤクシニー	1200/200	无	1	マハザン/マハザンマ/ザンマ/ザンダイン	冲击.破魔.咒杀.精神.神经无效/魔力强/电击に弱い
鬼神トール	2000/3000	无	2	マハジオ/マハジオンガ/ジオンガ/ ジオダイン/ディアラマ/デクンダ/デカジャ	电击.破魔反射/咒杀.精神.神经无效/魔力强
妖魔コッパテング	168/74	メノウ	1	ザンマ/ジバブー/タルカジャ/羽ばたき/群れ集い	冲击无效/魔力弱
夜魔インキュバス	300/96	宝玉	1	セクシーアイ/イービルアイ/吸血	魔力.精神无效/冲击弱
堕天使エリゴール	700/200	无	1	ムド/ラクカジャ/暴れまくり/群れ集い/龙の眼光	咒杀无效/物理.破魔强/电击弱
堕天使ベリス	1000/103	道反玉	1	マハラギ/地狱の业火/ヒートウエーブ	火炎吸收/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/物理强/冰结弱
夜魔キウンx3	650/288	无	1	ムド/マハムド/イービルアイ/デスタッチ	全魔法.咒杀无效/异常状态攻击强/破魔弱
堕天使オセ	3800/500	无	2	テトラカーン/マカラカーン/デクンダ/ デカジャ/スクカジャ/ヒートウエーブ/气合い	破魔.咒杀无效/异常状态攻击强
龙王ナーガ	264/108	宝玉	1	ジオンガ/タルカジャ/地狱突き	电击吸收/火炎弱
龙王ミズチ	4800/500	无	1	ブフ/ブフーラ/マハブフ/マハブフーラ/マハブフダイン/デクンダ/	电击吸收/冰结.破魔.咒杀无效/火炎弱/绝对零度/蜃气楼
妖鬼キンキ	3000/2000	アメジスト	1	タルカジャ/ラクカジャ/ラクンダ/兽の眼光 デクンダ/突击/地狱突き/暴れまくり/烈风破/龙の眼光 ヒートウエーブ/ベノンザッパー/ヤマオロシ/タルンダ	破魔.咒杀.异常状态攻击无效/物理强/魔 150%伤害
妖鬼スイキ	3500/1500	アクアマリン	1	ブフーラ/マハブフーラ/アイスブレス/兽の眼光 绝对零度/地狱突き/暴れまくり/气合い/龙の眼光	冰结吸收/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/物理.电击.冲 击强/火炎弱
妖鬼フウキ	3500/1000	サファイア	1	マハザン/ザンマ/ザンダイン/マカカジャ/龙の眼光 龙卷/烈风破/地狱突き/暴れまくり/兽の眼光	冲击吸收/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/物理强/电击弱
妖鬼オンギョウキ	5500/1500	パール	1	ムドオン/タルカジャ/ラクカジャ/スクカジャ/アギラオ/デクンダ/ 不动剑/暗夜剑/イービルアイ/龙の眼光	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
鬼女クロト	2000/1000	无	1	マハンマ/マリンカリン/デクンダ/ディア/ メディア/ディアラマ/メディラマ	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
鬼女ラケシス	2000/1000	无	1	マカカジャ/ラクカジャ/ラクンダ/テトラカーン/マカラカーン	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
鬼女アトポロス	3000/1500	无	1	マハラギオン/マハブフーラ/マハジオンガ/ マハザンマ/アギラオ/ブフーラ/ジオンガ/ザンマ	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
魔王マーラ	2300/3000	グレイト チャクラ	2	マハザンマ/デカジャ/マリンカリン/地狱突き マカジャマオン/ディアラハン/魔界の调べ/冥界破	咒杀反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/全魔法强
外道スペクター-2	980/29	无	1	メギド/デクンダ/吸魔/群れ集い	全魔法.破魔.咒杀.精神.神经无效
邪神ギリメカラ	4000/2000	无	2	タルカジャ/スクカジャ/デカジャ/ラクンダ/兽の眼光 パニックボイス/毒ガスブレス/ベノンザッパー/	物理反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效
拟人サカハギ	1600/46	无	2	マハラギオン/マハブフーラ/マハジオンガ/マハザンマ/パニックボイス	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
夜魔ジャアクフロスト	2950/2500	チャクラドロップ	2	マハムドオン/マハブフダイン/ブフダイン/ディアラマ/暴れまくり	火炎.冰结.咒杀反射/破魔.异常状态攻击无效/物理强
外道スペクター-3	700/500	无	1	デカジャ/自爆/群れ集い	全魔法反射/破魔.咒杀.精神.神经无效
威灵アルビオン	2700/1000	无	1	不动剑/ギロチンカット/ヒートウエイブ/冥界破/灵魂流出	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
分灵アーソナ	1300/300	无	1	ジオダイン/マハジオダイン/サマリカーム	电击反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/冲击弱
分灵ユリゼン	1300/300	无	1	アギダイン/マハラギダイン/サマリカーム	火炎反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/冰结弱
分灵ルヴァ	1300/300	无	1	ザンダイン/マハザンダイン/サマリカーム	冲击反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/电击弱
分灵サーマス	1300/300	无	1	ブフダイン/マハブフダイン/サマリカーム	冰结反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/火炎弱
魔王アルシエル	8000/2000	无	2	デカジャ/デクンダ/吸魔/ソルニゲル/烈风破/龙の眼光	咒杀反射/破魔.异常状态攻击无效/全魔法强
地母神スカディ	4000/3000	无	2	マハザンダイン/マカジャマオン/大地震/龙の眼光 タルカジャ/ラクカジャ/デカジャ/デクンダ/裁きの雷火	物理吸收/破魔.咒杀反射/异常状态攻击无效
拟人フトミミ	5500/2000	反魂香	2	クロスアイ/雄叫び/突击/气合い	破魔.咒杀反射/异常状态攻击无效/物理强
大天使ガブリエル	3000/1500	无	1	マハジオダイン/污れ无き威光/天罚	破魔.咒杀反射/异常状态攻击无效/全魔法强
大天使ラファエル	3000/1000	无	1	ディアラハン/マカラカーン/テトラカーン/不动剑	破魔.咒杀反射/异常状态攻击无效/全魔法强
大天使ウリエル	3000/1000	无	1	メギドラ/プロミネンス/兽の眼光	破魔.咒杀反射/异常状态攻击无效/全魔法强

鬼神ビシャモンテン	*4568/504*	宝玉轮	*2*	ディアラハン/プロミネンス/天罚/八相发破/气合い	火炎反射/破魔咒杀.异常状态攻击无效/冰结弱
魔王スルト	*5000/3000*	アメジスト	*2*	デクンダ/地狱の业火/ラグナロク/烈风破/地狱突き/兽の眼光	火炎吸收/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/物理强
邪神マダ	*2500/747*	エメラルド	*2*	アギダイン/デクンダ/ランダマイザ/ 大いなる酩酊/冥界破/群れ集い/兽の眼光	物理吸收/破魔.咒杀.异常状态攻击无效
魔王モト	*3500/3000*	サファイア	*2*	マハザンダイン/メギドラオン/マカカジャ/ デクンダ/ディアラマ/烈风破/兽の眼光/	冲击反射/冰结吸收//物理强/电击弱/火炎.破魔.咒杀.异常状态攻击无效
魔神ミトラ	4500/3000	反魂香	1	ハマオン/ムドオン/マハンマオン/天罚/龙の眼光 マハムドオン/メギドラ/ランダマイザ/	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
邪神サマエル	8500/4000	ダイヤモンド	2	マハラギダイン/メギドラ/ラクカジャ/ デカジャ/デクンダ/神の悪意/兽の眼光	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
魔王アーリマン(第一形态)	6000/3000	无	1	アギダイン/ブフダイン/ジオダイン/ ザンダイン/マハラギダイン/マハブフダイン/マハジオダイン/ マハザンダイン/~を禁ず/地狱への导き	破魔.咒杀反射/异常状态攻击无效
魔王アーリマン(第二形态)	18000/6000	无	2	メギドラオン/デカジャ/デクンダ/死魔の触手/末世破	破魔.咒杀反射/异常状态攻击无效
邪神ノア(第一形态)	8000/4000	无	2	アギダイン/ブフダイン/ジオダイン/ザンダイン/夜のオーロラ	变化
邪神ノア(第二形态)	15000/5000	无	2	マハラギダイン/マハブフダイン/デクンダ/デカジャ マハジオダイン/マハザンダイン/うそぶき/	变化
鬼神トール	8000/3000	无	2	ジオダイン/マハジオダイン/タルカジャ/气合い マカカジャ/デカジャ/デクンダ/ギロチンカット ショックウェーブ/地狱突き/夜のオーロラ/龙の眼光	电击.破魔反射/咒杀.神经.精神无效/魔力强
魔神バアル	13000/5000	无	2	マハンマオン/メギドラ/バエルの咒い/ 天罚/污れ无き威光/魔王の号令/兽の眼光	破魔反射/咒杀.异常状态攻击无效
炽天使フラロウス.ハレル	6700/3000	无	1	マハラギダイン/マハザンダイン/ディアラハン/ タルカジャ/ラクカジャ/マカカジャ/八相发破 スクカジャ/デカジャ/テトラカーン/	破魔反射/咒杀.异常状态攻击无效
炽天使オセ.ハレル	6700/3000	无	1	マハブフダイン/マハジオダイン/テトラカーン デカジャ/デクンダ/ラクンダ/マカラカーン/ ディアラハン/乱入剑/龙の眼光	破魔反射/咒杀.异常状态攻击无效
鬼神ゾウチョウテン	19134–20638/?	体力の香	1	ジオダイン/マハジオダイン/ラクカジャ タルカジャ/マカカジャ/メギドラオン/ショックウェーブ/ 气合い/タルンダ/ラクンダ/兽の眼光/龙の眼光	电击反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/冲击弱
鬼神コウモクテン	19390–20328/?	速さの香	1	ザンダイン/マハザンダイン/ラクカジャ/ マカカジャ/ラクンダ/真空刃/暴れまくり/ デスバウンド/气合い/龙の眼光/メギドラオン	冲击反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/电击弱
鬼神ジコクテン	18891–19594/?	魔力の香	1	ブフダイン/マハブフダイン/ラクカジャ メギドラオン/マカカジャ/绝对零度/ 气合い/兽の眼光/龙の眼光/タルンダ/ ラクンダ/タルカジャ/テトラカーン/	冰结反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/火炎弱
鬼神ビシャモンテン	19629–20105/?	力の香	2	マハラギダイン/メギドラオン/烈风破 タルカジャ/マカカジャ/デカジャ/龙の眼光 ランダマイザ/地狱の业火/プロミネンス/	火炎反射/破魔.咒杀.异常状态攻击无效/冰结弱
无尽光カグツチ(第一形态)	20000/7000	无	2	无尽光/メギドラ/マハラギダイン/マハザンダイン マハブフダイン/マハジオダイン/天の鼓动/デカジャ/デクンダ/	破魔.咒杀.异常状态攻击无效
无尽光カグツチ(第二形态)	40000/10000	无	2	マハラギダイン/マハブフダイン/デクンダ/无边无尽光 マハジオダイン/マハザンダイン//龙の眼光/我は~なり	破魔.咒杀.异常状态攻击无效

アマラ深界全地图详解

图标：▲ 上楼 ▼ 下楼 ▌单向门 ▌双向门

第一カルパ



1F

A–安放基础のメノラー位置

B–アマラ深界第1カルパ与アマラ深界入口传送点

C–暗のブローカー

D–暗医者

E–堕天使フォルネウス与妖精トロール墓标

F–チャクラドロップx1

G–宝玉x1

B1F

A–开关+死兆石x1，运の香x1，

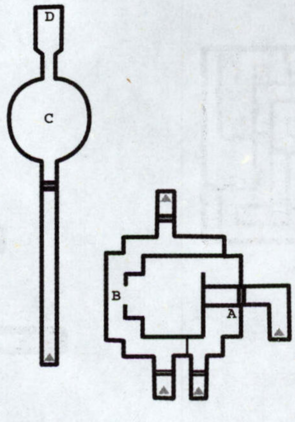
B–魔兽オルトロス与鬼女ヤクシニー墓标

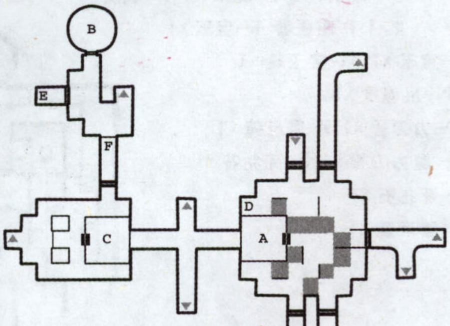
C–物反镜x1，死兆石x1，黒のバイザー

D–チャクラドロップx1

E–ヒスイx2

F–宝玉x1





B2F

A–チャクラポットx1

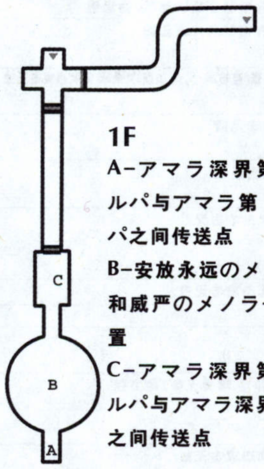
B–全员全回复+传送至アマラ深界入口

C–窥探之穴

D–アマラ深界第1カルパ与アマラ第2カルパ之间传送点

第二カルパ

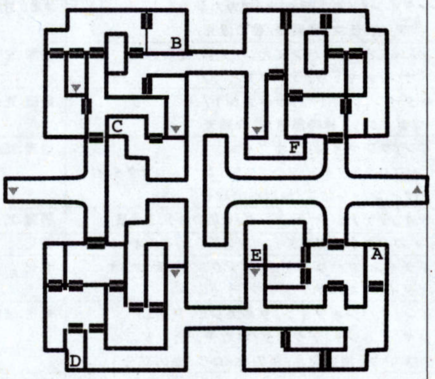
1F



A–アマラ深界第 2カルパ与アマラ第 1カルパ之间传送点
B–安放永远のメノラ–和威严のメノラ–的位置
C–アマラ深界第 2カルパ与アマラ深界入口之间传送点

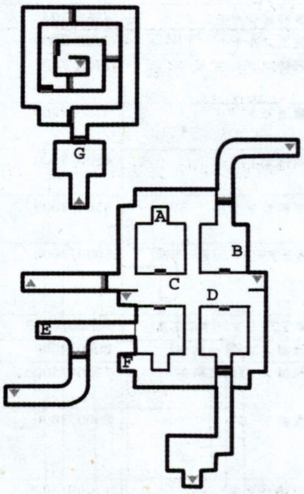
B1F

A–宝玉 x1 B–见晴の玉 x1 C–魔反镜 x1 D–デカジャの石 x1
E–宝玉轮 x1 F–デトラジヤの石 x1



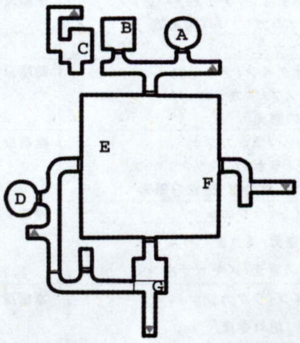
B2F

A–速さの香
B–暗のブローカー
C–暗医者
D–全员全回复+传送至アマラ深界入口
E–死兆石 x1
F–封魔の铃 x1
G–诅咒回廊入口（诅咒回廊中每前进一步，队伍中全员 HP 减半，最少减至 1）



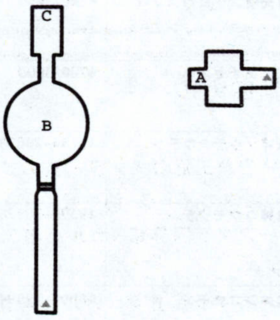
B3F

A–龙王ミズチ+鬼女クロト，鬼女ラケシス,アトロポス墓标
B–死兆石 x1
C–イフリート
D–夜魔キウン+堕天使オセ墓标
E–宝玉轮 x1
F–チャクラポットx1
G–传送点



B4F

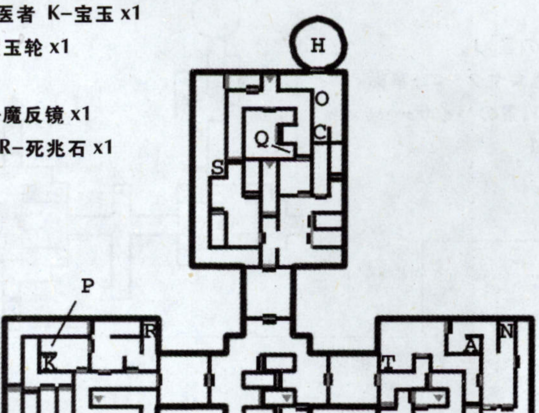
A–月轮のカギ
B–窥探之穴
C–アマラ深界第 2カルパ与アマラ第 3カルパ之间传送点



第三カルパ

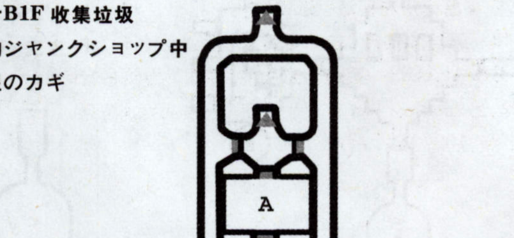
1F

A–チャクラポットx1 B–グレイトチャクラX1 C–グレイトチャクラX1
D–アマラ深界第 3カルパ与第 2カルパ之间传送点
E–安放慈悲のメノラ–,理解のメノラ–和知惠のメノラ–的位置
F–アマラ深界第 3カルパ与アマラ深界入口传送点
G–妖鬼キンキ+妖鬼スイキ+妖鬼フウキ墓标
H–妖鬼オンギョウキ+魔王マーラ+夜魔ジヤアクフロスト墓标
I–ソーマx1 J–暗医者 K–宝玉 x1
L–宝玉 x1 M–宝玉轮 x1
N–反魂香 x1
O–力の香 x1 P–魔反镜 x1
Q–魔力の香 x1 R–死兆石 x1
S–死兆石 x1
T–物反镜 x1



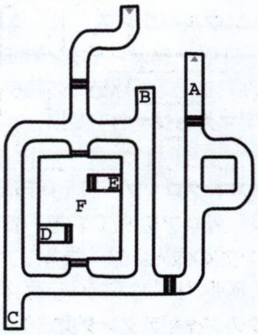
B1F

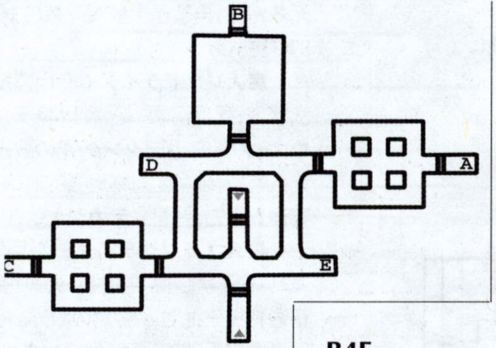
A–主角属性为中立时进入可能，可在暗のブローカー处购买死兆石
B–主角属性为 LAW 时进入可能，可取得死兆石一个，并且在暗のブローカー处可以购买恶魔
C–主角属性为 CHAOS 时进入可能，可取得死兆石一个，并且在暗のブローカー处可以购买恶魔
D–アマラ深界第 3カルパ与第 4カルパ之间传送点
E–拥有“明星のカギ”时才能开启的门
* 明星のカギ取得方法：1)打败第 4カルパ的魔王ベルゼブブ2)前往第 2カルパB3Fイフリート处 3)前往ギンザB1F 酒吧与ロキ交谈 4)アサクサB1F 收集垃圾的拟人的ジャンクショップ中取得明星のカギ



B2F

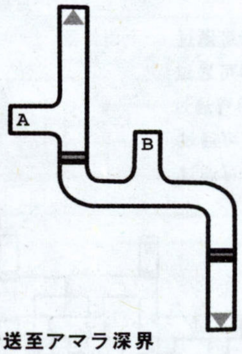
A–第二次与但丁相遇场所
B,C–相互传送点
D–开关 1
E–开关 2
F–夜魔ジャアクフロスト加入场所





B3F

A–开关 1
B–开关 2
C–开关 3
D,E–相互传送点



B4F

A–全员全回复+传送至アマラ深界入口
B–暗医者
C–与但丁第二次交战场所,胜利后取得"知识のメノラー"

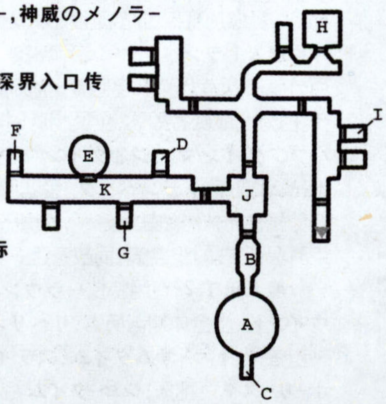
B5F

A–窥探之穴
B–アマラ深界第 3カルパ与第 4カルパ之间传送点

第四カルパ

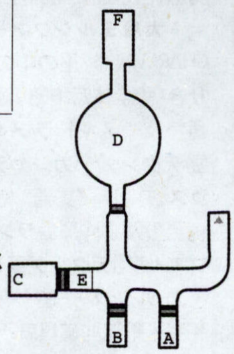
1F

A–安放王冠のメノラー,美のメノラー,神威のメノラー和知识のメノラー的位置
B–アマラ深界第 4カルパ与アマラ深界入口传送点
C–アマラ深界第 4カルパ与第 3カルパ之间传送点
D–25000マッカ
E–拟人サカハギ+外道スペクター墓标
F–死兆石 x1
G–25000マッカ
H–暗のブローカー,ソーマx1
I–暗医者
J,K–诅咒区域,每前进一步队伍全员 HP 减半



B1F

A–12mの永远入口
B–12mの永远出口
*12mの永远是随着进入时间的不同而变化的 1) SILENT—冥府の广间 BOSS 魔王ベルゼブブ之间所处区域,取得宝物—死兆石 x1,66666マッカ,ダイヤモンドx3,力之香 x1,魔之香 x1。2)1/8,3/8,5/8,7/8—冥府の道 魔王アルシエル/地母神スカディ/威灵アルビオン墓标所在区域,取得宝物—死兆石 x1。3) 2/8,6/8—冥府の回廊,在此可得知"后生的土铃"的情报。4)HALF,FULL—冥府の宝物库,可取得宝物—死兆石 x2,生玉 x1,グレイトチャクラx1,物反镜 x2,见晴の玉 x5,100001マッカ。



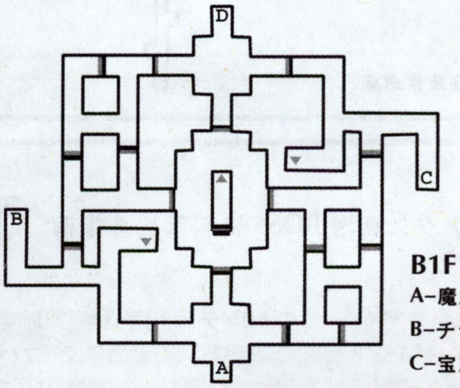
B2F

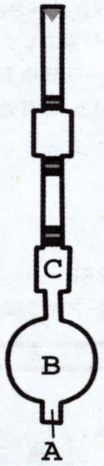
A–全员全回复+传送至アマラ深界入口
B–デトラジヤの石 x1
C–アマラ深界第 4カルパ与第 3カルパ之间传送点
D–窥探之穴
E–开关
F–アマラ深界第 4カルパ与第 5カルパ之间传送点

第五カルパ

1F

A–アマラ深界第 5カルパ与第 4カルパ之间传送点
B–安放王国のメノラー位置
C–アマラ深界第 5カルパ与アマラ深界入口传送点
D–但丁加入场所



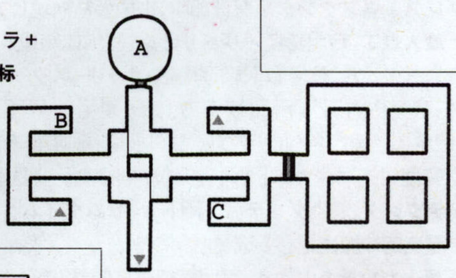


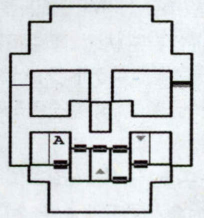
B1F

A–魔反镜 x1
B–チャクラドロップx1
C–宝玉 x1
D–反魂香 x1

B2F

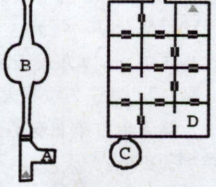
A–魔神ミトラ+鬼神トール墓标
B–开关 1
C–开关 2





B3F

A–暗医者

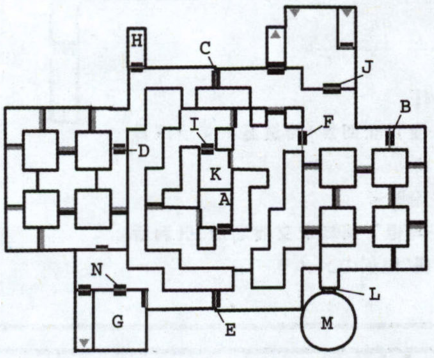


B5F

A–全员全回复+传送至アマラ深界入口
B–大天使メタトロン之间
C–魔王アーリマン,邪神ノア+魔神バアル.アバター墓标
D–暗のブローカー

B4F

A-宝玉 x1
B-队伍中有恶魔“力”达到 25 即可通过
C-队伍中有恶魔“魔”达到 25 即可通过
D-队伍中有恶魔“速”达到 25 即可通过
E-队伍中有恶魔“体”达到 25 即可通过
F-队伍中有恶魔“运”达到 20 即可通过
G-反魂香 x10,ソーマx10
H-全员全回复+传送至アマラ深界入口
I-队伍中有夜魔ジャアクフロスト即可通过
J-队伍中有大天使メタトロン即可通过
K-生玉 x5,グレイトチャクラx5
L-队伍中有游戏开始时加入的ピクシー或者用其作为材料合成的恶魔即可通过
M-强力ピクシー加入场所
N-队伍中有魔王ベルゼブブ(蝇形态)即可通过



B5F

A-アマラ深界最深层传送点

マニアクス新增 BOSS 资料及战斗指南

魔人マタドール 专用特技—**赤のカポーテ**:使用者回避力和命中力上升到最高;**血のアンダルシア**:敌全体物理中伤害;普通特技—**マハザン**/气合い/挑拨/**デクンダ**。战斗要点:至少主角或者有一个仲魔能使用**フォッグブレス**或者**スクンダ**来保证命中,主角装备祸魂**ヒフミ**防止冲击魔法

魔人但丁 专用特技—**リベリオン**:敌单体物理大伤害,高确率会心一击效果;E&I:敌单体复数次物理伤害;**ホーリースター**:消除**ンダ**魔法效果;挑拨:敌全体防御力下降,攻击力上升+使用者 MP 回复;**トゥーサムタイム**:敌全体物理伤害+混乱效果。战斗要点:艰难的一战,主角以保命为主,装备物理强的祸魂**カムド**,对应挑拨,仲魔中至少要有一个会用**ラクカジャ**或**デクンダ**,后期**ダンテ**会使用**トゥーサムタイム**,持有**メパトラ**和**メディア**魔法的仲魔也是必要成员。

魔人だいそうじょう 专用特技—冥想:敌单体 HP/MP 吸收;喝破:增加三次行动回数;烦恼即菩提:敌全员精神伤害+异常状态;普通特技—**マハムドオン**/**マハンマオン**。战斗要点:必须要有能使用**テトラジャ**特技的恶魔或者准备大量**テトラジャ**石来防止咒杀和破魔魔法,主角装备祸魂**イヨマンテ**防止异常状态,使用有精神无效相性仲魔。

魔人ヘルズエンジェル 专用特技—**ヘルエキゾースト**:敌全员冲击伤害+**デカジャ**效果;**ヘルスピン**:全员物理伤害;**ヘルスロットル**:增加三次行动回数;**ヘルバーナー**:全员火炎伤害。普通特技—**デクンダ**。战斗要点:**ヘルズエンジェル**攻击特技都是对全体,至少要有一个会全员回复魔法的仲魔,辅助魔法效果不大,不要使用有火炎属性和冲击属性弱点的仲魔。

魔人ホワイトライダー 专用特技—**ゴッドアロー**:敌单体最高确率破魔即死攻击;死天召唤:召唤 LV44 天使**ヴァーチャー**协助战斗;普通特技—**プロミネンス**/**デカジャ**/龙の眼光。战斗要点:主角此时应该已经学会火炎无效特技,再装备上破魔无效的祸魂就安全了,不要用怕破魔和火炎属性的仲魔。

魔人レッドライダー 专用特技—**テラーソード**:敌复数体物理伤害+混乱状态;死兵召唤—召唤 LV33 天使**パワー**协助战斗;普通特技—**ショックウェーブ**/真空刃/**デクンダ**/龙の眼光。战斗要点:主角习得电击无效和冲击无效特技,装备上对物理强的祸魂,天使**パワー**一般都会用**タルカジャ**增加物理攻击力,要有会**デカジャ**或雄叫的仲魔。

魔人ブラックライダー 专用特技—**ソウルバランス**:敌全体 HP 半减+CLOSE 状态/魔力属性;死灵召唤—召唤 LV49 幽鬼**レギオン**协助战斗;普通特技—绝对零度/龙の眼光。战斗要点:主角习得冰结无效特技,再装备上魔力无效的祸魂,幽鬼**レギオン**会用**マカカジャ**增加魔攻,有会**デカジャ**或雄叫的仲魔。

魔人ペイルライダー 专用特技—**ペストクロップ**:敌全体万能中伤害+POISON 者即死;死魔召唤:召唤 LV53 夜魔**ロア**协助战斗;普通特技:永眠の诱い/**ベノンザッパー**/**マハブフダイン**/龙の眼光。战斗要点:主角必须有精神和魔力无效特技,以防止 SLEEP 或 POISON 状态下的一击死,夜魔**ロア**会使用自爆和**ランダマイザ**,有会**ラクカジャ**和**デクンダ**魔法的仲魔

魔人マザーハロット 专用特技—女帝の**リビド**:敌全体精神大伤害+CHARM 状态;邪神の蛮声:敌全体万能伤害+术者 HP 回复;普通特技—**デクンダ**/气合い/**ショックウェーブ**/**マハジオンガ**/**マカジャマオン**/龙の眼光。战斗要点:主角习得电击和精神无效,物理攻击禁用,带上会**マカカジャ**的仲魔增加魔攻,此战难度不大,合理利用辅助魔法就能轻松取胜。

魔人トランペッター 专用特技—神恩の**ラッパ**:敌我全员中当前 HP 百分比最低者 HP/MP 全回复,全员相同时随机;魔缘の**ラッパ**:敌方当前 HP 百分比最低者即死,全员相同时随机;普通特技—**マハラギダイン**/**マハブフダイン**/**マハジオダイン**/**マハザンダイン**/**メギドラオン**/**マカカジャ**;战斗要点:**トランペッター**会四种属性攻击魔法和万能魔法,主角能有四种属性无效当然就很好了,仲魔不能有属性魔法弱点,战斗时每回合结束时保证主角 HP 全满,而故意让一个仲魔 HP 不满,以免主角被瞬杀。

魔人但丁 2 专用特技—**ラウンドトリップ**:敌全体电击伤害;**ワールウインド**:敌全体冲击伤害;**リベリオン**:敌单体物理大伤害,高确率会心一击效果;**トゥーサムタイム**;**スティンガー**:敌单体万能物理攻击+即死;**ホーリースター**;挑拨;**ショータイム**:敌全体万能大伤害。战斗要点:主角习得电击+冲击+精神无效,再装备对物理强的祸魂,有会**ラクカジャ**和全员 HP 大回复魔法的仲魔,注意回复就能轻松战胜。

魔王ベルゼブブ 专用特技—死蝇の葬列:敌全员万能伤害+咒杀即死效果;普通特技:**マハジオンガ**/**マハザンダイン**/气合/**デクンダ**/**デカジャ**/**ラクカジャ**/**メギドラオン**。战斗要点:主角习得电击+冲击+咒杀无效,装备对物理强祸魂,仲魔全员必须咒杀无效或反射,而且不能有电击和冲击弱点,注意在**ベルゼブブ**使用气合之后的下一回合,一定要使用物理反射魔法或道具,**ベルゼブブ**是对全攻击强,需要多使用辅助魔法来提升攻击力和降低对方防御力。

大天使メタトロン 专用特技—**シナイ**の神火:敌复数体万能大伤害;普通特技—**マハンマオン**/天罚/**メギドラオン**/**デクンダ**/**デカジャ**/**マカカジャ**/**タルカジャ**/**ランダマイザ**。战斗要点:主角和全部仲魔必须破魔无效或反射,**デクンダ**和**デカジャ**也是必备魔法,用来对付**メタトロン**的辅助魔法,己方还要随时注意增加防御力,以减少**シナイ**の神火造成的伤害。

大魔王ルシファー 专用特技—恶しき辉き:敌全体魔力伤害加+CHARM 状态;王の中の王:敌全员万能特大伤害+BIND 状态;初めに暗ありき:敌全体万能随机百分比伤害,伤害值分别为 0%,50%,75%和 90%;普通特技—**メギドラ**/**メギドラオン**/**マハブフダイン**/**プロミネンス**/绝对零度/**デクンダ**/**デカジャ**/**ディアラマ**。战斗要点:主角装备最强祸魂**マサカドウス**,并习得“贯通”特技,仲魔尽量用异常状态攻击无效的相性的恶魔,有至少两个仲魔会**ランダマイザ**,两个仲魔会**ラクカジャ**,以便于在**ルシファー**使用**デクンダ**或**デカジャ**后一回合内大幅提升防御力或大幅降低攻击力,**ルシファー**的 HP 在 65000 以上,要做好持久战的准备,生玉,**ソーマ**和宝玉轮这些道具就不用节约了。

银河战士·零点任务: 别一听说这是18年前的一款游戏的复刻版就骂人家老任炒冷饭，这可是一款GBA上不可多得解迷ACT。游戏画面精美，任务动作流畅，所以很多人刚一上手就放不下来。喜欢解迷ACT的你就千万别错过这次与经典接触的机会。

网球王子 SMASH HIT2: 网球王子是最近流行热播的一部动画，吸引了无数少男少女（特别是少女- -b）的眼球，这次KONAMI在PS2上跟进推出的SMASH HIT2更是众多FANS的必玩之作，在前作的基础上作出了更新，增加了新的要素和模式，画面也更加华丽！

诺曼底上空的秘密武器: 诺曼底上空的秘密武器是一款出色的空战模拟类射击精品，特别是其独特的以二战为背景题材使人更已深陷其中，想想CALL OF DUTY的空战版应该什么样子的，他应该是一个比较好的答案。

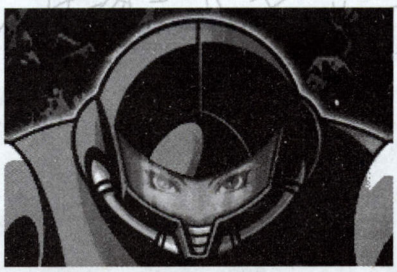
奥特曼: 当时买这个游戏完全是冲着童年的回忆去的，而这个游戏作为FANS向作品，本身的素质相当出色，可以说是同类游戏中制作得最为优秀的。相信对奥特曼有着相同回忆的朋友也不在少数，不妨把这个游戏拿来玩玩吧。

博德之门GBA: 最近可真不愧是游戏青黄不接的淡季，真是淡的要命，随手从手边拣起一个游戏来；想到博得之门在以前的辉煌成果以及此作又是一款典型的A·RPG，便上手来玩玩，但一玩发现不愧是博得之门，异常熟悉的AD&D风格，无需多言开始奇异的魔幻旅行吧~

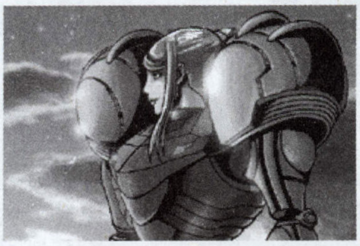
侏罗纪公园·失落的基因: 推荐这款游戏是因为我本人的恐龙情节，当然我也认为这款游戏会给各位玩家带来欢乐，曾几何时，能够在一个完全属于自己的地盘上饲养一群完全属于自己的恐龙相信是很多玩家儿时的梦想。现在造梦的机会来了，放下所有沉重的东西，尽量来体会史前生命的震撼吧！

波斯王子·时之砂: 当你看到那把比较亮的刀，你就会发现波斯王子的气质还是比较高贵的，而且更有靓女出场，还有蒂姆的沙子帮助。UBI用了一个不错的引擎把画面得很漂亮，漂亮到吓死人了，贴图和场景让人想起了ICO。阿拉伯风格的音乐很好地衬托出了伊斯兰那些比较神秘的文化。波斯王子，03年最出色的游戏之一，大家千万别错过哦~

早在去年E3的时候就听说了Nintendo将要在GBA上推出《银河战士》系列的新作，半年多过去了，等到脖子都变长了的我们终于盼到了这款期待已久的游戏《银河战士：零点任务》，又一款Nintendo的超级大作来到了我们的眼前。这款在GBA上推出的《银河战士》，其实是以N社在1986年于FC上推出的《银河战士》第一代复刻而来的，游戏的主要关卡基本和原作一样，但是游戏画面音效彻底强化，并且加入了很多原创的新内容与新关卡，所以不管你是否玩过FC上的那款《银河战士》，都能在本作中得到乐趣。

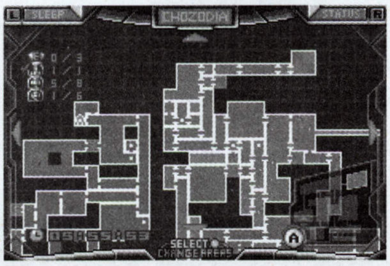


游戏的背景是在行星Zebes上，我们的女主角Samus Aran为了消灭这个星球上邪恶的宇宙海盗，夺回被他们抢走的Metroid样本，进行了这次被她称之为“零点任务”的行动。游戏初期，无论是能源还是武器道具，都非常有限，你只有在冒险中不断的获取新的道具来加强自己，才能增加自己在这个可怕的星球上存活下去的几率。武器装备越多，你就越是强大，而且可以探索的地方就越多。



游戏的操作与同样在GBA上的前作《银河战士：融合》相比基本相同。手感上比前作有很大的提高，人物动作更加流畅，一些在《融合》中比较难使用的技巧在本作中可以很方便的使用。由于时隔近18年，游戏的画面与FC上的原作相比，根本不可同日而语。图像基本承袭了最为经典的SFC上的《超级银河战士》的风格。游戏的过场也由《融合》中单一的静态图片的基础上增加了许多动画，让人开起来更加过瘾。唯一美中不足的是人设，也就是本作中主角Samus画的太西化了，比起前作中的人设差太多了，现在只希望以后的日版中可以改进一些了。

作为一个解迷ACT，本作解迷的成分比剧情来的重要的多，游戏的关卡设计都非常巧妙，无论你到哪里卡住了，都可以用以学会的技能加上你的智慧来通过，绝对是解迷类游戏的佼佼者。游戏中主角的武器不断被强化，主从初期射程极短的光线枪到后期具有穿透能力的大范围冷冻枪，副武器也逐渐会得到飞弹、超级弹和能量弹等《银河战士》系列的标配，所以游戏后期的战斗非常爽快。隐藏地图是《银河战士》历代的特色了，游戏中任何一个不起眼的角落都有可能是另外一大块地图的入口，所

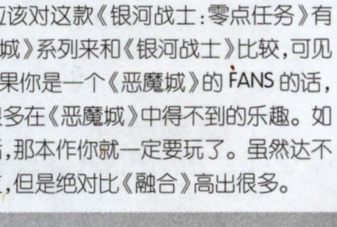


以很多玩家为了完成100%的地图，彻夜在游戏中寻找。本作总共有7张地图，而真正能够完成剧情的，只需要完成里面50%不到的地图就可以了，也就是说有整整一半的地图需要你的探索才能完成，相信已有很多喜欢探地图的玩家在摩拳擦掌了。

游戏最后一张地图应该是本作的新增关卡（由于本人没有打通过FC上的原作，所以只能在这里猜测……），一开始Samus脱去身上的战斗衣，只拿上一把光线枪潜入敌人的记得绝对是本作最大的亮点。你必须巧妙地躲开敌人的视线，慢慢的潜入敌人的内部，一旦被发现可就麻烦了，没有足够的运气可熟练的技巧真的很难躲开敌人的追杀，给人的感觉就好像是Samus版的《MGS》。光线枪有一条能量槽，能量槽满点的时候可以发射冷冻光线，而恢复能量槽需要大概5秒的时间。只有能量槽满点的时候发射出去的冷冻光线才会使敌人僵硬一小会儿，普通的子弹根本对敌人一点作用也没有，所以大家需要很谨慎的开枪，尽量多动脑子少动扳机。

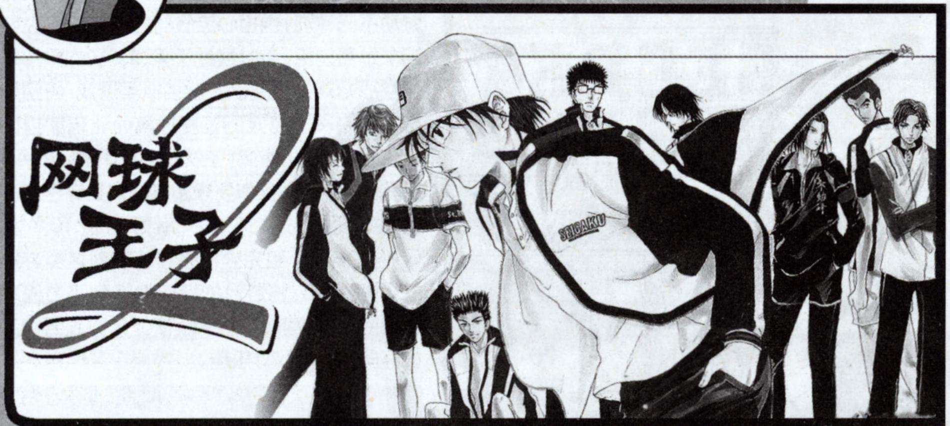
游戏开始有EASY、NORMAL两个难度可以选择，你只要通关一遍后就有HARD难度攻选择了，而且还可以到OPTOINS里面去，里面会多出GALLERY和ORIGINAL METROID两个选项GALLERY可以观看游戏的通关图片库，由于每次通关的完成度不同，结局图片也不一样，这里就存放了你所收集的图片。ORIGINAL METROID则是让我们进入FC版的《银河战士》进行游戏，可以体会到18年前大作的风采。

汉化信息



作为一款外文游戏，将其汉化绝对是很多玩家所热切希望的。同样是在GBA上的前作《融合》由chrono汉化完成，这才使很多不懂英文的玩家了解到整个故事的剧情，而这次chrono继续为我们汉化了这款《零点任务》，离游戏发布只花了3天的时间，真可谓是神速。无独有偶，天使组的madcell也正在汉化本作，现在也已基本完成正在测试中，所以我想当读者看到本文时，应该可以看到2个《银河战士：零点任务》的汉化版。

为大家介绍了那么多，我想大应该对这款《银河战士：零点任务》有一定的了解了。很多人喜欢拿《恶魔城》系列来和《银河战士》比较，可见2款游戏有很多的相似之处，所以如果你是一个《恶魔城》的FANS的话，我也推荐你来试试本作，绝对会有很多在《恶魔城》中得不到的乐趣。如果你一向喜欢《银河战士》系列的话，那本作你就一定要玩了。虽然达不到《超级银河战士》那样神作的地位，但是绝对比《融合》高出很多。



PS2 上的第 4 部网球王子的作品，距前作发售 5 个月后推出的第 2 代。由超高人气动漫改编而成，讲述了主人公天才网球少年越前龙马从美国回到日本后，进入了青春学院，从而开始了他的修炼。游戏的流畅度完全决定于玩家的判断和操作的熟练程度，技术实力相当高的 2 人就能带来一场非常好看的比赛。原作中各种华丽夸张的必杀技数不胜数，FANS 必备之物！虽然属于 FANS 向游戏，但较高的游戏性和丰富的模式和形形色色的人物还是值得非 FANS 玩家一试。

基本操作

×键和○键是回球，×键是快速的回球和用于扣杀球，○则是用于吊球和打短球。人物旁边的红色能量槽为体力槽，接到对手的必杀或被对手打中都会损失体力，当体力下降至黄色或白色时，回球质量就会下降，而且不能扣球。

绿色能量槽为气力槽，是发必杀技的关键，当人物脚下闪光时按下 R1+对应的键就可以发动必杀技。角色旁边的数字是气力等级，越高级气力恢复越快，当到达顶级 4 级时，会处于燃烧状态，此时基本上可以随意使用必杀技。友情技可以提升必杀技威力，使用方法为在同伴发动必杀时按 R1，成功时自己的头像会和同伴的一起出现在必杀画面中。

游戏模式

练习试合模式：可以进行单、双打比赛。本作中的学校增加到 8 个，新加入了六角中，人数 45 人，加上隐藏人物总数为 50 人。可以选择在**ベア**模式中自己创建的人物，使乐趣性提升。

ベア模式：本作重点，玩家从 8 个学校的 45 名球员中选取 2 人以夺取第 2 届月刊**プロテニス**杯（第 1 作是第 1 届^-^）为目标的模式。重点在于，本模式的主要用途在于培养自己喜欢的球员，在参加比赛前的 1 星期时间里，玩家可以靠练习来获取心、技、体 3 顶点数，而这 3 顶点数就是学会各种特殊技能和提升各项能力的关键。而且还有 2 人的友情度表示，友情度越高比赛中配合的越好。1 星期的时间过后就会有 5 场比赛，需要注意的是，本作中对方球员也会学习各种能力，使比赛乐趣性上升，但随之的难度也有提升。全部获胜后就可以保存人物资料，之后就可供练习模式中使用了。好了，朝自己心目中的最强球员努力吧~~

シナリオ模式：剧情模式，不过因为内容少所以不受重视……全为动画里的剧情，分为三个学校篇，不动峰篇、圣鲁多鲁夫篇、冰帝篇。每篇 3 关，共 9 关，都是获得比赛胜利或者完成特定条件就能过关。

一球入魂模式：相当于生存模式，任选 1 角色挑战连续 44 名对手，一球定胜负制，如被电脑打败会扣去剩余的继续回数。3 种难度都会计算时间，给玩家的继续回数也会根据难度而分为简单 99 次，普通 29 次，困难 9 次。

ボウリング模式：保龄球模式，原作动画中出现过，因为受欢迎所以加入的模式，在**ベア**模式中也可以玩到。使用人物玩保龄球模式，推荐人物大石，毕竟是专业玩这个的（－ －b）。可以选择轻、中、重 3 种球，轻的容易控制，但相反的力度不够，打全倒相对困难。中途可以买饮料和听音乐。

图片收集模式：动漫改编的游戏中最常见的模式，基本上每人的图片为 4 张，第 1、2 张为直接发球得分或扣杀球得分和取得一局胜利时出现，第 3 张是自己的必杀技被对方的必杀技打回时出现，第 4 张为在保龄球模式中打出全倒后出现。说来简单但是超级费时间，各位努力吧……顺便说一句，收集完后在观看图片人物会增加语音。

隐藏要素

关于隐藏必杀技：本作许多人都有隐藏必杀技，平时是??? 显示，在一定的条件下就可以引发这些技能，象越前龙马的是在进行 3 局比赛后，任何时间失球时，

马上发动 R1+×就可以使速度提升 1 阶段。不二周助的是气力 2 级以上可以发动**つばめ孵し**。其他的人基本上是在气力高的状态下可以发动，很多角色都有隐藏必杀。还有一点需要注意的是，某个角色学会了的隐藏必杀其他角色身上也有的情况下会自动学会。

不得不提的一点是，本作有许多有趣搞笑的必杀技，象冰帝学院的监督神太郎在输球时发动必杀，嘴中说出：“把你从正式球员中踢出”。

隐藏人物	取得方法
越前南次郎	在ベア模式中壁打训练時打中钟两次，且一次也没有 miss。
龙崎堇	保龄球王子取得 200 分以上。
龙崎樱乃	使用龙崎堇于练习模式中对越前龙马且赢三局以上。
橘杏	在ベア模式中以橘作 main 并获得冠军。
神太郎	剧情模式 9 关全过。

上作开始就有的秘籍：

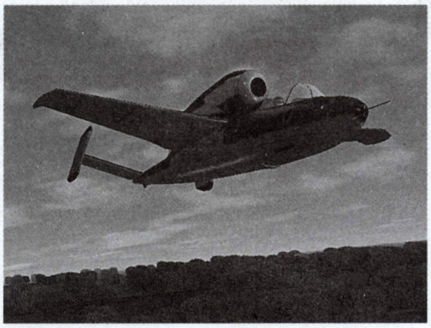
A、选择练习模式时按住 SELECT 在进入游戏，会直接进入 4 级气的燃烧状态。

B、选择越前龙马时，按住 L2 可以选择原作中因为眼部受伤而带上眼罩的龙马，按住 R2 可以选择右手握拍的龙马。

C、按住 SELECT 进入**ベア**模式，可直接观看自己组合的 2 人的结局画面。

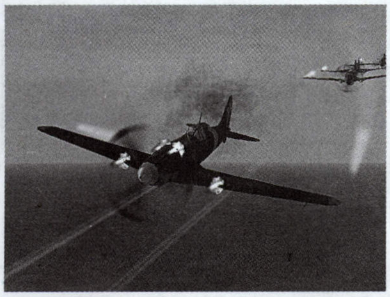
总的来说本作比上作有了较大提高，依旧是卡通渲染，不过在质量上有所加强，光影效果也比前作更到位，增加了新模式，新人物，还有新能力和新场地等等。最值得关注的是语音方面，这次的对话数量为前作的 2 倍之多，不同人物的组合会有各种不同的对话，一定会使有恋声癖的玩家大呼过瘾。本作的年难度比较前作有了提高，电脑的 AI 能力上升，双打时自己的对友也会不时出现失误。不过熟悉游戏后还是建议换成最高难度，这样才能体会到足够的乐趣。

和许多二战迷和军事爱好者一样，当我第一次接触这款描写二战时期的空战类型游戏时，即为可以控制二战时期的那些经典战机而激动不已，同时也担心二战时的那些飞机控制起来是否别扭，有时候过于强调真实的操作感的空战游戏往往会使一款模拟类游戏，特别是赛车和空战类游戏的难度过高而让玩家望而却步，比较鲜明的例子就是TAITO出品的AIR ENERGY FORCE，操作要求超高的训练课程使得我难以继续投入下去，幸好的是TOTALLY GAMES制作小组完全把握了玩家对这类游戏的普遍要求，将游戏的操作性降到了最简易化，使得玩家可以在最大程度上体验到驾驶二战经典战机的战斗乐趣。



事实上，在游戏的附带资料里面，制作人就透露了他们在一开始制作游戏企划的时候，就觉得为了提高游戏的娱乐性，有必要的话牺牲一点真实性是完全值得的，游戏的首席开发者LARRY HOLLAND以及整个TOTALLY GAMES的开发小组一直秉承着这个理念，他们曾经成功的开发过TIE FIGHTER和X-WING ALLIANCE这两款游戏，对于他们来说，制作一款成功的空战模拟类游戏很简单：包含一系列富有特色的战斗机，操作简单易上手，再加上生动的故事情节和有趣的角色，这样一款游戏定能吸引玩家们的视线。

在这款游戏里面，最大的亮点就是二次大战时期的各种经典战机了：英，美，德，日的名机，象P-51 MUSTANG，SPITFIRE，BF-109等等——登场，不仅如此，还有一些试验型的战斗机可供玩家体验，象造型奇特的XP-55，XP-56，以及ME262喷气式战斗机，说道ME262，我本来以为这个游戏里面要看到喷气式的战斗机是基本上没有指望了呢，没想到游戏后期将德军秘密研制的ME262喷气式成功击落后我方竟然可以使用，实在是太爽了。另外还有一架名机可能大家再熟悉不过了，他就是XF5U-1 FLYING PANCAKE，俗称飞行煎饼：)，这架飞机在彩京的名作1945 STRIKERS II里面登场，其三段蓄力攻击令人印象深刻啊~。不过本作里面只是反映了他的最大特点，超高的机动性和相对较弱的火力，实在是高手向的机型啊。游戏里面的各种机型特点大不相同，玩家可以体验到用不同型号的战机来进行任务时候的独特之处。



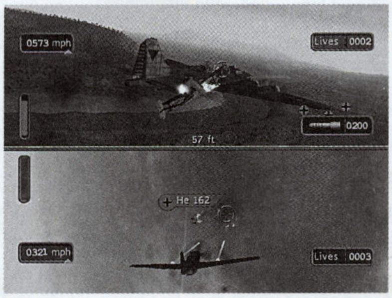
玩家在游戏里面扮演的是一位叫JAMES CHASE的美国王牌飞行员，和其他世界上最优秀的飞行员一起组成了一个叫做空战之鹰(BATTLE HAWKS)的飞行中队，这个中队是作为同盟军的最高机密，在英法，北非以及太平洋地区进行作战。和同盟军的正面部队不同的是，玩家所在中队往往是以摧毁敌人的秘密项目和计划为目标。游戏里面的剧情交代是以一种报告书加上资料照片的形式进行的，由于起用了PBS（PUBLIC BROADCASTING SERVICE）的播音员WILL LYMAN，使得故事的情节显得非常生动，感觉象是在看一部关于描写二战时期一个特殊的飞行中队的电影一样，尤其有趣的是，和荣誉勋章·前线恰恰相反，游戏的最终任务设计成了在D-DAY对登陆部队进行火力支援以及摧毁德军所有的V1和V2导弹。

除了主线剧情和任务之外，在每一个主线任务完成后会出现若干挑战任务(CHALLENGE STAGES)，这些挑战任务会帮助你适应接下来的主线任务并且可以让你有机会获得新的战机或将机库的战机进行升级改造。升级改造主要有追加攻击性能，引擎以及装甲，除此之外还有形形色色的例如炸弹，导弹和鱼雷之类的副武器可供选配。

就如我先前所说那样，这款游戏的操作和界面真是简单到了极点：左摇杆控制飞机的方向移动，自动回复水平状态使得容易对座舱类游戏的控制感到头晕的玩家更加容易上手了，当然如果有高手觉得这个操作实在不过瘾的话可以在控制选项里面选ADVANCED MODE，然后就可以使用右摇杆来控制飞机的平衡度了，这样一来还可以做出一些在简单操作模式下无法做出的复杂动作呢。

关于游戏的瞄准系统，其实和NAMCO的皇牌空战系列相类似，虽然二战时候没有精确制导的导弹，但是在敌机接近的情况下同样有准星出现，这个准星不仅表示着已经帮玩家计算好提前量的敌机准确目标（玩家只要朝着准星打，在近距离敌机高速移动时，准星可能里机体很远，但它才是正确的着弹点~），而且还会以颜色方式表示敌机的残余装甲。同时我方的机体和补给基地也会以特定的颜色表示在屏幕上。我要补充说明一点的是这个游戏从第三版以后不到补给基地去补给的话根本是无法完成任务的，所以玩家一定要注意残弹量和机体受损情况及时补给，不要拼老命啊。注意在降落时要按键（X-BOX版是黑键）放下起落架，否则是无法回基地的……

最后谈谈游戏的画面和音效，首先，飞机的建模是做的非常的逼真的，这一点在花絮里面应该就可以看出制作小组的态度严谨，在作战时机体不同程度的受损情况和起飞降落时的情景也描绘的非常细致。此外爆炸时候的光影效果非常漂亮，地面结构也非常精致，用了不少多边形，而不是一张简单的帖图。游戏的音效更加是效果出众，要知道LUCARS ARTS可是THX标准的缔造者啊，各种飞机引擎，开火以及爆炸音响临场感十足。游戏的语音更是一大特色：没有执意将日语和德语翻译成英文，而是请NATIVE SPEAKER原汁原味的配音加以英文字母，这个绝对要赞一下的~。游戏的BGM则是由LUCARS ARTS邀请了负责荣誉勋章和CALL OF DUTY的BGM的王牌音乐制作人MICHAEL GIACCHINO来操刀，品质不言则明。

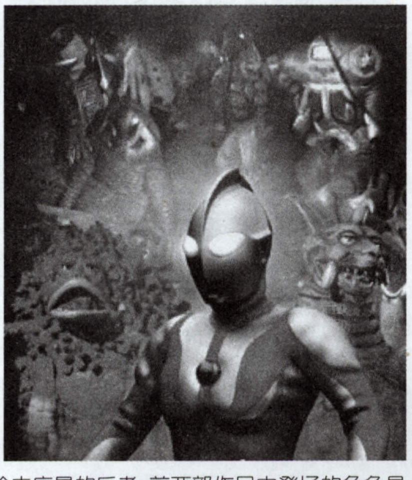


作为上世纪在中国广泛流行过的特摄片，在日本持续近40年人气的奥特曼（ウルトラマン）系列在大陆、香港、台湾三地都有了一定数量的拥趸。据说今年大陆将引进播放96年的TV版新作（相对于以前的“昭和奥特曼”而言）《奥特曼迪迦》（ウルトラマンティガ），而GBA上已经确定将在3月发售一款2D格斗游戏《对决！奥特英雄》（対决！ウルトラヒーロー），可以说2004年又会是令大陆FANS们激动的一个年头。

最新的剧集固然能使人兴奋，但是能带来感动的恐怕还是十多年前在电视上播出过的剧集。如果要追忆儿时的记忆，那么PS2上一年多以前推出的这部《奥特曼Fighting Evolution 2》就再合适不过了。

1966年7月17日，一部名为《奥特曼》（ウルトラマン）的特摄片在TBS电视台开始放映。于是，一阵大概连市川利明、圆谷一这些主创人员都没有料想到的热潮开始了。奥特曼的诞生开创了特摄片的新纪元，对无数同类作品造成了深远的影响。随着时代的发展，奥特曼系列的制作也在进步，这使得推出频率不高的奥特曼系列在近40年的时间里仍然保持着一定人气，至今仍是圆谷公司的看家作品。

同样，作为游戏的题材，奥特曼也是BANDAI及旗下BANPRESTO手中的重要棋子之一。以前由于机能和观念的限制，奥特曼游戏中的角色形象大部分以Q版形象出现，真实比例角色的奥特曼游戏几乎到次世代时期才开始出现（ARC有一款操纵科特队战斗机的射击游戏，在游戏中作为BOMB登场的奥特曼可能是初次以真实比例出场），而最能反映原作气氛的代表作就是BANPRESTO的《奥特曼Fighting Evolution》（PS，1998/02/19）和BANDAI的《奥特曼－光之巨人传说》（SS，1996/12/20）、《奥特曼迪迦＆奥特曼戴拿－两道新光》（PS，1998/07/16）两部FTG了。除去应景的后者，前两部作品中登场的角色是在日本（在国内恐怕也是）人气最高的“昭和奥特曼”人物；而奥特6兄弟在次次世代主机PS2上终于由BANPRESTO完美进化，这就是《奥特曼Fighting Evolution 2》。



7位人气的奥特战士和9名经典怪兽连同必杀技 完美再现！

除了昭和年间最后一部《80》以外，奥特兄弟系列TV版的6名战士在游戏中悉数出击，巴尔坦星人、哥莫拉等8只大人气的怪兽也作为敌方登场。奥特兄弟的长兄佐菲和一度击倒奥特曼的宇宙恐龙才顿也将作为隐藏角色出现，全部可使用的人物多达16名！每位角色的必杀技也都全部收入游戏中，在科特队基地、东京塔这些充满了回忆的场所，令人怀念的战斗将再度打响……

华丽的画面 令人感动的音乐

PS2上的奥特曼在画面表现上是几近完美的，人物的全3D身体造型从轮廓到材质都没有任何令人不舒服的要素存在，甚至于在许多过场画面中简直无法分辨是播片还是即时演算；战斗的场地制作得相当细致，大到高楼、小到电线杆的各种建筑物都可以破坏；各种必杀技更是表现出了应有的华丽程度，甚至比原作六七十年代的粗劣特技相比有过之而无不及。声音方面，音乐全部采用原作主题歌的演奏版和同场景BGM，击打的效果音也完全没有问题，原作的战斗气氛被完全成功地再现了出来。

简单的操作 爽快的必杀技系统

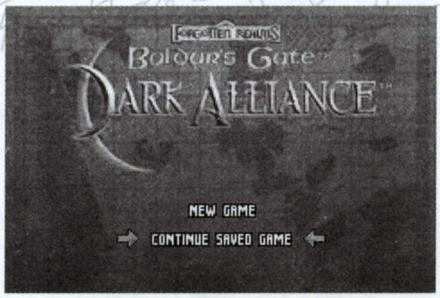
作为格斗游戏，本作既没有采用传统2D格斗游戏的搓招式操作也没有沿袭其它3D FTG的复杂方向指令，仅仅是几个简单的方向配合三个攻击键就能完成几乎全部的动作，必杀技也只要将对手攻击至昏迷状态就能轻松蓄力放出；防御没有上中下段之分，只要在地面上押着后方向就能防住除了摔投以外的所有攻击。这样的设定即使是不擅长格斗游戏的玩家也能轻松上手并乐在其中，也避免了冲着角色而来的玩家受到其它要素的影响令兴致大打折扣；但是操作虽然简单，游戏本身的操作感却一点不差，完全不似BANDAI家族以前那类画面华丽手感奇差的FANS向游戏一般。

再现原作剧情的ULTRA MODE和重现名场面的REPLAY MODE

任务模式“ULTRA MODE”给玩家提供了格斗以外的选择，总共有“怪兽殿下”、“奥特警备队向西出发”“大地球侵略作战”3个故事，前两个基于原作情节改编，而“大地球侵略作战”则是完全原创的新剧情，佐菲和才顿也将在其中登场！

REPLAY MODE可以多角度重放存储于记忆卡中的战斗回放录象，也有多个原作经典名场面可以直接选择，比如奥特曼对巴尔坦星人、雷欧对马格马星人等等，通过调节镜头角度既可以完全重现当年电视剧的镜头，也可以体验躲在建筑物或丛林中观战的感觉，比一般FTG的重放系统有着更多乐趣。

总之，作为一个奥特曼游戏，本作的表现几近完美，但是作为一个比较严重的FANS向游戏，非FANS就不用接触了，尤其是那些看到水泡眼就头痛的朋友……



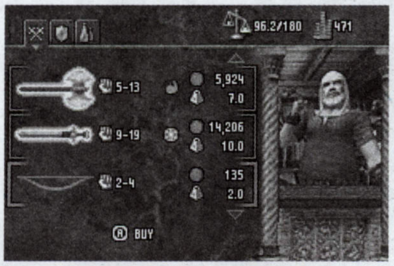
博得之门——欧美 RPG 游戏的老当家，的确是可以作为传世的经典之作。但在此之前我们就只能在 PC 上或者家用机上来体验这种感受，也许是由于机能的限制，掌机平台上欧美厂商一直很少涉及此类游戏，终于我们在 2001 年得到了关于 GBA 版博得之门的消息，但种种原因，等到我们拿到这款游戏时已经是 2004 年初了，几乎都已经让我忘了它的存在。这款 GBA 版的博得之门自 2001 年公布以来，等待了这么久，终于等到了它的发售。拿到手后发现的确是一款难得的低调而高质的作品。这款典型的 D&D 风格的欧式 A·RPG 应该是我们这批玩着暗黑、博得过来的玩家比较好掌握的一种游戏方式（可能我玩的暗黑比较多一些，因此在这会多和暗黑比较）。而上手一会后觉得它完全类似暗黑的游戏模式的确如此，简单的砍杀；各类的装备、武器、魔法；任务式的情节进行方式，一切都是那么的熟悉。那现在就让我们来看看这款在手掌间的 A·RPG 大作吧。

游戏画面

每个游戏还没发售我们就只能从它的画面截图上来了解它，所以一个游戏我们最先感受到的就是它的画面。GBA 的画面大家是有目共睹，在先前的 A·RPG 中的表现还算过得去，其中最优秀的光明之魂和新约圣剑均是以 Q 版的平面化卡通人物来表现，GBA 当然是对这种 2D 风格的画面是得心应手。但在此作中，也许是西方人来制作的原因，它便是完全采用了 45 度斜视的角度来表现，而人物则是完全的真实比例。画面风格保持了一贯的欧美魔幻 RPG 的格式，英雄来到人们被屠杀的城市，身边只有一柄剑……，战斗就这样开始了。昏暗的城市，整个游戏都一直在一种不甚明朗的环境下进行，这便是典型的暗黑、AD&D，虽然画面造成的气氛很压抑，但只要投入其中，很快就会被其吸引，我想这便是博得之门这款巨制一向较受欢迎的原因了。

装备及操作

我想玩过暗黑的人都知道暗黑最吸引人的一点就是它装备系统，各式的装备、武器是 FANS 们所追逐的焦点，在这也不例外。麻雀虽小、五脏俱全，小小的 GBA 上的博得之门也少不了各种装备武器；盔甲、护手、靴子、帽盔、盾牌，连戒指、项链都不会少。当然每种装备都有不同的加防等级，如我们所熟知的那样，游戏越往后装备就越好。有了装备就少不了装备的各种属性，暗、火、冰、雷等等，等待着你的发掘。对于装备来说武器就更丰富了，钉头锤、匕首、长剑、双手剑、弯刀、弓箭，各种武器随你挑，而且游戏中还有带有光圈的武器，此种武器或防具具有更强的效果，如果这时的武器装备再带上属性的话，就……嘿嘿嘿，想要就来吧。一如既往，游戏中的武器装备不光是同过战斗得来，也可以到城中的武器店中购买，但在店中购买的的武器道具一向不怎么好，还是战斗得来的不错，可惜的是此作却没有引入武器装备的损坏机制，一件装备可以用到游戏结束—_—#，如果你够狠的话。游戏中人物所携带物品道具的多少是靠人物所能承载的重量来衡量的，每件道具都有它的重量，而总的承载能力会随着等级的上升而上升的，所以可别贪心让各种玩意把你给压趴下了，不然看到再好的东西就带不上了啊。



武器装备相对平白，要自己在游戏中体验才行，让我们来看看它的操作吧，这也是游戏的一个重要元素。先看看系统菜单；共有武器、防具、物品、人物信息、技能、特殊道具和系统选项几个。人物操作；十字键就不用多说了，A 键攻击、B 键是交谈和进入其他地段，在装备近战武器的情况下 L 键是挡格，R 键则是更换整套装备，这时你能够在左下角看到你的两套装备及魔法技能，第一套是近战武器，第二套是远程武器，第三个就是魔法技能了。此外，L+A 是回复 HP，L+B 回复 MP，但前提是在有这两种回复药剂的情况下哦~。战斗吧！近战猛砍，远程射击，如果你选择法师或弓箭手两种远程英雄的话，更可以在远距离上和敌人展开较量。除此之外在战斗时更可以转动角度，这对于在对付各个方向攻来的敌人都可轻松应付；如果是战士在习得双手武器装备后，左右开工的抡、砍、劈、砸，岂不爽哉！

关于游戏人物

初始游戏人物只三人，分别是战士、男巫、弓箭手。每个人都具有力量、智力、机警、耐性、魅力几项基本能力，游戏开始你有 12 点可以分配给这几项能力，而在游戏过程中的升级还可以获得外加点数以提升各项能力。战士；典型的近战肉搏型的英雄，皮厚血多，在队伍前面死扛就全靠他了。男巫；魔法英雄，擅长各种攻击魔法，魔法的攻击就不是实体的物理攻击那么实实在在了，可以让敌人防无可防，而且他的好几种魔法都可以对敌人造成持续性的伤害，让敌人想跑都跑不掉！弓箭手则是远程物理攻击的专家，而且带有魔法攻击的魔法箭箭箭夺命，箭之冰雹则可以射出多重箭支，大范围的攻击多个敌人，[illegible]人物技能在后面有详细介绍，此处就不冗谈了。

游戏音效

不知为何，此游戏的音乐略显单薄，除了开场有点极其低沉的 BGM 之外游戏过程中只有一点点的实景音效，比如脚步声、攻击的怒喊声、敌人的 惨叫声诸如此类。虽然简单，但这种比较真实的音效的代入感却是比较强的；在静静幽暗的下水道中步行，咚咚的脚步极其强烈的烘托了人物心理，连踏在水上的声音都不一样，可惜的是没什么主题音乐之类的东西啊~！

基本上就是这些吧，总的来说此款博得之门是比较上乘的一部 A·RPG，虽然人物并不算多，但丰富的人物技能完全足够你玩上相当的一段时间的了，而且英文版的故事让我们这些日文苦手的人也能对整个故事情节略知一二，再不会象玩光明之魂和圣剑那样的盲目。我想在 GBA 上能够玩到这样精良的 RPG 的确是在这段游戏淡季里让我们得以得到一些些的安慰，在即将到来的新年游戏大卖场开始之前可以将此作作为一碟开胃菜吧。

各职业人物技能如下

战士

基本能力

力量、智力、机警、耐性、魅力

技能

战斗之气：给予英雄一股明确的斗气
地震：以一个地震攻击周围的敌人（限战锤/大斧）

能力技能

精确：改善远程攻击的精确度
瞄准目标：通过一个假设目标线帮助远程武器更好瞄准
施放魔法箭：使射出的每支普通箭带有魔法
躲避：给予一个额外的装甲等级
忍耐力：增加承载能力
强硬：赋予永久性的攻击点
毅力：赋予永久性神秘的精力点
沉思：增加神秘的精力回复率
刚毅：增加生命回复率
死殴：增加关键攻击的伤害
改善的关键性：增加判定为关键一击的几率
改善的装备：允许装备双手用混战武器
盾牌专家：当装备盾时给予一个额外的装甲等级
剑 & 拳：增加偶然攻击及最小、最大伤害（混战）

男巫

基本能力

力量、智力、机警、耐性、魅力

技能

魔法弹：对着目标放出的魔法弹
燃烧手：放出一股不可思议的锥形火焰造成每秒 12 点的伤害
马友夫强酸箭：制造一个酸性魔法箭
火球：射出一个当击中后就会爆炸的爆裂火焰
雪帘：造成并射出一个锥形霜冻
闪电：击出一个快速的闪电，造成雷电伤害
欧提路克冰封法球：召唤一个非常之冷的冰球来攻击目标

能力技能

精确：改善远程攻击的精确度
瞄准目标：通过一个假设目标线帮助远程武器更好瞄准
毅力：赋予永久性神秘的精力点
沉思：增加神秘的精力回复率
刚毅：增加生命回复率

弓箭手

基本能力

力量、智力、机警、耐性、魅力

技能

火焰箭：赋予箭一股燃烧气焰
冰箭：释放带有冰之气焰的魔法箭
电击箭：释放带有电之气焰的魔法箭
箭之冰雹：能够一次射出多重箭
爆炸箭：释放击到目标后便会爆炸的箭

能力技能

精确：改善远程攻击的精确度
瞄准目标：通过一个假设的目标线帮助远程武器更好瞄准
神秘的箭筒：减轻存有的箭支的重量
施放魔法箭：使射出的每支普通箭带有魔法
躲避：给予一个额外的装甲等级
偏移弹：使箭的攻击有一定机会自动化
忍耐力：增加承载能力
强硬：赋予永久性的攻击点
毅力：赋予永久性神秘的精力点
沉思：增加神秘的精力回复率
刚毅：增加生命回复率
战斗反射：增加攻击速度
死殴：增加关键攻击的伤害
改善的关键性：增加判定为关键一击的几率

短笛按：

一直都对博德之门系列偏爱有佳，但从来没有奢望过这个系列可以出掌机上，原来的《指环王》两作在 GBA 上的表现让短笛再次确定这类游戏只有在家用机或者 PC 上才能现出其精华来，所以亲眼看到这个版本暗黑联盟的时候还真的大吃了一惊，不得不承认这时一款优秀的作品！

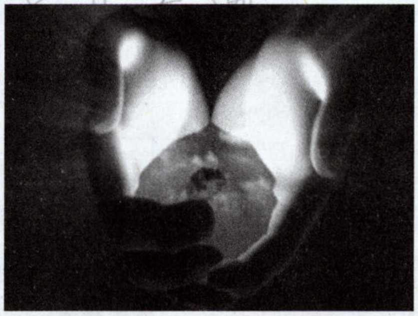
经营操作

△键:事件报告　□键:控制菜单
○键:选项确定　×键:选项退出
START:系统菜单　L3:按下为地图
R3:视角调整

注 1:在通常画面下(注意除了系统画面外,其他情况时间都是不停流逝的)
注 2:开始游戏时要自行设定公园所在岛屿的地貌特征和各种地理环境比例,按"△"可以切换岛屿形状
注 3:移动选项:由于命令选项的排列呈圈状,故推荐玩家用左摇杆代替十字键移动

自动控制汽车的操作:
△键:切换到汽车所属的观光车站
□键:喇叭,用来驱逐小型恐龙
○键:进入照相模式,给恐龙照相
×键:放弃选择
L1 键:倒车档位
R1 键:前进档位

自动控制直升机操作:
△键:切换到所属的机场
□键:营救,按○确定
○键:射击,用 L2/R2 切换选项
×键:降落
注 4:意左上角的油量



春节期间,本来就闲来无事,不经意间的一款作品却将我吸引其中,以至不知不觉中度过了愉快的一周。

其实对于恐龙这种并不新鲜的事物,人们却向来抱之以极大的热情,究其原因,无非是因为对于未知的史前生物的好奇心以及人类自身优越性的心理状态。事实上如果恐龙有一天真的出现在我们面前,这恐怕是除了少数科学狂人之外的大多数人都不希望看到的情形。

事实上对本作的剧情就不用说明了,相信当年没有几个人没看过这部电影。似乎恐龙一直就是一个很吸引人的东西。记忆中第一次对恐龙产生兴趣已经是很久以前的《超人特急克塞号》了,中国的这一代游戏玩家对恐龙产生的兴趣也基本是在那时建立的。但那样的《克塞号》即便做成游戏也就是一不折不扣的 AVG 或 ACT,带给玩家的也只能是如《恐龙危机》的感觉而已。

然而,本作却完全不是这样一款游戏,这一点从开场 CG 就可见一斑。无论是那捧在两手之中的一轮小岛。还是被随意捏来捏去的霸王龙,无一处不在向玩家暗示游戏者在游戏中所处的地位:你就是上帝啊!

其实经营类的游戏要吸引玩家最重要的就是要使玩家产生成就感,甚至是造物主的感觉,这一点,游戏是基本做到了,游戏本身的限制就已经相当的小了。自由度也是相当高的,初期的设定完成后基本就可以按部就班的发展下去,也可以有更多的时间去观察恐龙、公园的景观甚至是游客:)再比如搞些恶作剧,等游客需要解手时,把厕所的收费调到天价,然后就会看到他硬是憋着尿跑几条街去上免费厕所,然后再把这个厕所的收费也调高,当他无处可解时,就会骂骂咧咧的离开公园了(实在是很搞笑啊)。

同时游戏把控制飞机汽车,给恐龙拍照,高空打靶等迷你游戏也巧妙的融合在游戏当中,即便单独来玩也是非常有意思的,尤其是给恐龙照相,稍不注意,窜过一只霸王龙的话,真的很刺激。

再来说说画面,可以说是很强的了,全 3D 的即时演算,但基本上如果不是把镜头拉得太近的话,是不会有什么不适的感觉的。

总之,把这个游戏推荐给各位完全是作为一个休闲游戏来看的,在紧张的生活中,有时候,养几只恐龙玩玩,也未尝就不比养花种草来得更有感觉。你大可以认真的经营,也可以把他当成一个自然摄影馆,练习你的摄影技术,还可以把他当成猎场,没事打几只恐龙玩玩,甚至把肉食恐龙放出来"满足满足"游客们旺盛的好奇心:)

试试侏罗纪公园吧,你一定不会失望。

主菜单

【建设】:建设各种设施:1 步道、2クリーナー·ステーション、3アトラクション、4 环境、5アメニティ、6 取り坏し、7 恐龙(注意与主菜单的恐龙区别)8セキュリティ
【ランドクルーザーに移动】:选择自动控制汽车,需要拥有观光设施サファアリアドベンチャー
【报告书】:了解各个部门的情况,并查看公园一览情况
【紧急体制】:进入紧急体制,实行后人群会离开公园,需要解除
【开发】:开发各种新设施、技术
【エントランス】:大门管理选择的快捷方式,注意准备完后要开启大门,博士才会宣布公园开张,然后才有游客
【恐龙】:挖掘、交易化石和对化石进行 DNA 解析
【ヘリフブダー】:选择自动控制直升机,需要拥有管理设施レンジャー·ステーション

【开发】菜单

1アメニティ(配套设施开发):ウェザー·ガード,下雨时游客可以打伞;キャッシュコーナー,可给游客换取现金,增加收入;喷水,可以修建道路设施喷水。
2グッズ·ショップ:可修建配套设施グッズ·ショップ。
3 休息所:可修建配套设施休息所。
4アトラクション(观光设施开发):双筒望远镜、修建观光设施"バルーン·ツアー"、修建观光设施"展望ドーム"、修建观光设施"サファリ·アドベンチャ"。
5 恐龙(恐龙生物技术开发):高速解析装置,提高化石 DNA 解析速度;成长促成装置,提高恐龙育成速度;自动予防接种,自动给新生恐龙预防接种。
6 诱引ガス:可修建安全设施"诱引ガス"。
7セキュリティ(安全设施开发):修建安全设施"中セキュリティ·フ

エンス”、修建安全设施 “**シエルター**”、修建安全设施 “监视**カメラ**”、修建安全设施“炮台”、修建安全装置“恐龙回避装置”。

注 5:完成“中セキュリティ·フエンス”的开发后会增加“高セキュリティ·フエンス”,开发后即可修建。

8**レンジヤー**(直升机技术开发):**ジヤイロ·スタビライサ**,直升机可以在暴风雨中飞行;**ダブル·バッテリー**,直升机飞行时间更长,稳定性更高;对恐龙用**ライフル**,直升机拥有狙击模式。

9**ワクチン**(疾病疫苗开发):下痢**のワクチン**,痢疾治疗药物;**ダニの**寄生**のワクチン**,寄生虫病治疗药物;**インフルエンザのワクチン**,流感病毒治疗药物;恐水症**のワクチン**,恐水症治疗药物;**シリュウ**病**のワクチン**,饲料过敏症治疗药物;食中毒**のワクチン**,食物中毒治疗药物。

【恐龙】菜单

1化石发掘:挖掘化石。在选定一地的一个营地如果有自己的发掘队,则“△”为呼唤发掘队离开,“○”为安置新的发掘队,注意每个发掘地点的同时安置发掘队的上限。“□”为雇佣新的发掘队,之前必须要有队长关于发现新的发掘队的报告书,发掘队上限是 6 支。在选择发掘地时,初期只有一个随机发掘地,其他地点都有锁的标志,选择要发掘的地区,按“○”可以打开锁闭,但加上原来的发掘地只能有三次机会,所以请一定参照恐龙资料一表中的化石发觉地选择拥有较多人气恐龙化石的发掘地开采。

2 化石市场:购买需要的化石。PS:对于自己解析度为零的恐龙在市场上是打死也找不到的。

3DNA**ラボ**:解析化石的 DNA,凡是解析度达到 50%以上的恐龙和类都可以生产,但寿命都只有几个月,DNA 解析度越高,生产的恐龙的寿命就越长。如果发掘了解析度 100%的化石,会被自动卖掉。而如果发现金、银的化石可以直接选择按“□”卖掉换钱(其他化石也可以按“□”卖掉)。

【建设】菜单

1步道(道路修建):修建道路;修建喷水台,需要开发(必须在“步道”上建设);修建垃圾箱(必须在“步道”上建设;修建长椅(必须在“步道”上建设)。

2**クリナー·ステション**(事务所修建):可雇佣管理工人,每所事务所可雇佣的工人最大上限为 5 人。

3**アトラクション**(观光设施修建):展望**ステップ**(修建展望台)注意要结合**セキュリティ·フエンス**(电网)的设置;展望**ドーム**(半掩埋式的展望设施),将入口设在道路旁,展望台设在恐龙生态区内的近距观察设施,须要开发;展望**タウー**(展望塔)设有四个方向的望远镜,可以配合电网深入生态区观光;**バルーン·ツアー**((热气球观光站)需要自行设定飞行线路(可修改),中转点为 6 个,需要开发;**サファリ·アドベンチヤ**(汽车观光站)需要自行设计游览线路,要注意线路周围的安全设施,需要开发。

4环境(地形作成选项):可以任意形成新地形,种植现代和古代树木,但要注意设置时不要和建筑冲突。

5**アメニテイ**(配套设施修建):**バーク·エントランス**(大门),可以修几个,也就是说不用把公园连成一片,可以给恐龙更大的活动空间,同时还可以利用开启、关闭不同地区大门起到调节地区客流量的作用;**グッズ·ショップ**(纪念品商店)需要开发(可以选择纪念品种类);**フード·ショップ**(快餐店),可以选择配餐种类;休息所,缓解游客疲劳度,需要开发;**トイレ**(厕所),缓解游客尿意。

6取り坏し(拆除设施):按半价折算。

7恐龙(建设控制恐龙活动的设施):恐龙**ブラント**(修建恐龙孵化场)修建后可以生产恐龙,注意这个设施是修在生态区里面的;草食**ファーダー**(草食恐龙给料口),可选择现代草和古代草;肉食**ファーダー**(肉食恐龙给料口),可选择山羊和牛。诱引**ガス**(引诱恐龙的设施),可选择引用草食恐龙或肉食恐龙,需要开发;低**セキュリティ·フエンス**(低等电网)、中**セキュリティ·フエンス**(中等电网)需要开发、高**セキュリティ·フエンス**(高等电网)需要开发。

注 6:如果电网有毁坏的部分,选定一处电网按“□”则会自动找到,花钱就可修好。选定一处电网,按“△”,如果已经开发出了更高级的电网,则可将选择的一整部分电网全部升级。

8**セキュリティ**(管理设施修建):**レンジヤー·ステーション**(直升机场)送直升机一架^_^;监视**カメラ**(监视器),注意修建时的箭头朝向,可以设定对恐龙破坏设施和恐龙狂燥化的监视,需要开发;恐龙回避装置,可以驱散周围恐龙,需要开发;炮台,可以自动消灭靠近的恐龙,需要开发;**ビジタ·シエルター**(避难所),给留在生态区内的人以庇护,需要开发。

注 7:所有的设施除了【步道】和三种程度的【セキュリティ·フエンス】外,都有设置上限,所以要注意设施的布局。一些设施修建时,范围图周边还有三角和圆形的标志,三角代表该设施作用的范围,圆形代表和道路连接的位置。PS:所有的观光配套设施都可以设置使用费和物品售价,注意礼品店和快餐店的物品售价不要低于成本,不然是会赔本的哦 ^_^

恐龙资料列表

小型草食恐龙

名称	体长	生活时期	危险度	人气度	友好恐龙	化石发掘地
ガリミムス	6 米	白垩纪后期	低	★★★	ガリミムス	フレーミング·クリフ
ケトロサウルス	4 米	侏罗纪后期	低	★★	ステゴサウルス	テンダグル河床
スティラコサウルス	5 米	白垩纪后期	低	★★	トロサウルス	ジュディス·リバー积层 B
ドリオサウルス	3 米	侏罗纪后期	低	★	ドリオサウルス	モリソン积层 A
バキケファロサウルス	8 米	白垩纪后期	低	★★	ホマロケフアレ	ヘル·クリーク积层 B ジュディス·リバー积层 A
ホマロケフアレ	3 米	白垩纪后期	低	★★★	バキケファロサウルス	フレーミング·クリフ

大型草食恐龙

名称	体长	生活时期	危险度	人气度	友好恐龙	化石发掘地
アンキロサウルス	7 米	白垩纪后期	低	★★★★	アンキロサウルス	ジュディス·リバー积层 A
エドモントサウルス	13 米	白垩纪后期	低	★★★	バラサウロロフス	ヘル·クリーク积层 B
オウラノサウルス	7 米	白垩纪前期	低	★★	エドモントサウルス	チュニニ积层
カマラサウルス	19 米	侏罗纪后期	低	★★★	ブラキオサウルス	モリソン积层 B
コリトサウルス	9 米	白垩纪后期	低	★★★	エドモントサウルス	ジュディス·リバー积层 B
ステゴウルス	9 米	侏罗纪后期	低	★★★★	ケトロサウルス	モリソン积层 A
トリケラトプス	9 米	白垩纪后期	中	★★★★★	トロサウルス	ヘル·クリーク积层 B
トロサウルス	8 米	白垩纪后期	低	★★	トリケラトプス	ヘル·クリーク积层 A
バラサウロロフス	10 米	白垩纪后期	低	★★★	エドモントサウルス	ヘル·クリーク积层 A
ブラキオサウルス	25 米	侏罗纪后期	低	★★★★★	カマラサウルス	モリソン积层 B テンダグル河床

小型肉食恐龙

名称	体长	生活时期	危险度	人气度	友好恐龙	化石发掘地
アルバートサウルス	8 米	白垩纪后期	低	★★★	バラサウロロフス	ジュディス·リバー积层 A
ウエロキラプトル	3 米	白垩纪后期	中	★★★★★	小型哺乳动物(羊?)	フレーミング·クリフ
クラトサウルス	6 米	侏罗纪后期	中	★★	ドリオサウルス	モリソン积层 A
ディロフォサウルス	7 米	侏罗纪中期	中	★★	ドリオサウルス	モリソン积层 B

大型肉食恐龙

名称	体长	生活时期	危险度	人气度	友好恐龙	化石发掘地
アクロカントサウルス	13 米	白垩纪前期	高	★★★★	バラサウロロフス	ヘル·クリーク积层 A
アロサウルス	11 米	侏罗纪后期	中	★★★★	ステゴウルス	テンダグル河床
カルカロドントサウルス	14 米	白垩纪前期	中	★★★★	オウラノサウルス	チュニニ积层
スピノサウルス	15 米	白垩纪前期	高	★★★★★	オウラノサウルス	チュニニ积层
テイラノサウルス	13 米	白垩纪后期	高	★★★★★	エドモントサウルス	ジュディス·リバー层 B

心得体会

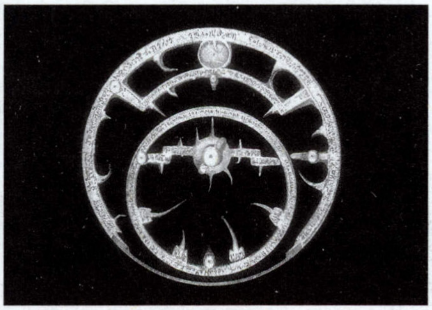
第一:是要颠覆动物园的概念,先把人围起来,这样不用花大部分钱建电网,使得配套设施相对集中。而且可以给恐龙更大的活动空间。再有遇到破坏性的灾难,调度修复也比较容易。

第二:要注意食物链的金字塔结构,高级恐龙不要过多。随时注意调节各个设施的收费。

第三:还要注意恐龙生活的年代,尽量把生活在同一时期的恐龙安排在一起。

第四:要注意天气的变化,其他的都不可怕,唯一可怕的就是龙卷风,不仅会卷死恐龙,还会直接破坏电网,造成恐龙外逃,所以在雷雨开始之后就要开始存钱,不要到时候没钱修理了。

公元 2003 年，美国 E3 大展上新一代的波斯王子展出，华丽的图像、独特的游戏性和优秀的操作手感让与会者赞不绝口，而在几个星期后，大奖也席卷而至——《波斯王子：时之沙》夺得 E3 游戏奖中的最佳年度动作冒险游戏。一切的景象，仿佛就如同游戏副标题时之沙的流动般再次回归，原始的成就历历在目，崭新的光芒更将夺目……



时间如沙般优雅地从漏斗中的此端淌入彼方，慢慢沉淀成一层泛黄的厚重，似要掩盖某段曾经的辉煌……1989 年，初代波斯王子一鸣惊人，流畅的动作，充满趣味性的版面带给了无数人快乐，更为重要的是，当时游戏中许多成功的要素现都已成为了同类游戏的准则，可谓是动作冒险类游戏真正的开山鼻祖。但是，99 年波斯王子 3D 的失败却让这款曾经的经典遭遇了前所未有的尴尬，不甚令人满意的品质及惨淡的销量让很多人失望，仿佛预示着这款系列将被无奈地打入时间的冷宫，被人们逐渐地遗忘……

不过，时间的魔法师却总是喜欢不时地玩点轮回的小把戏，就像沙漏的一端永远会变得空荡，象征着另一个崭新的开始……

Something about the Time, sometimes caused by the Sands

“很多人以为时间是一条河流，永远朝一个方向流淌。但是我曾经见到过时间的真面目，我可以告诉你，他们都错了。时间其实就像暴风雨中变幻莫测的海洋……”拗口但看上去似有几分哲思的话语，在游戏的开场动画中借着王子略带中东口音的英语缓缓道出。其后，游戏的剧本主线便基于这段奇怪的“时间哲语”迅速展开，让玩家们体验了一次神奇的时间之旅。

故事的一切皆始于王子从敌国手中获得的那把时之匕首说起。时之匕首与时之沙漏曾是印度王国的两件秘宝，但在一次面对波斯王 Sharaman 的侵略中，由于魔法师 Vizier 暗中开城投降的背叛，最终战争大败。印度王国沦陷，公主 Farah 被俘，时之沙漏被夺。而与此同时，虽然随同父王一同随军前往，但由于王子不忍心参与这场杀戮，因此便利用自己矫健并经过锻炼的身手去寻找秘宝所在，能让时间倒流的时之匕首是王子获得的第一件战利品，不过他却没想到正是由于这把匕首，在稍后的将来改变了他的人生……在凯旋途中，波斯大军路经土耳其，土耳其苏丹是波斯王的好友，素爱珍宝，豪爽的波斯王便决定把另一件战利品印度秘宝时之沙漏转赠于苏丹，见此大好良机，Vizier 心生毒计，骗波斯王说只要让王子用时之匕首开启沙漏的封印，就会带来永远的好运和无上的权力，虽然王子满腹狐疑，但仍是照着做了，结果具有邪恶魔力的沙子涌出，把宫殿中所有的人都变成了“沙尸”，唯一的幸存者只有王子，Vizier 以及 Farah。虽然公主 Farah 让王子把匕首交给她，说她可以平息这场灾难，不过经历刚刚事件后的王子显然不愿再相信一个原本就是敌人的同伴，于是两人只得一起去寻找时之沙漏的所在，平息这场混乱……

还算有点新奇的故事开端后，接下来则就是两人如何历经千辛万苦，渐生情素，并最终赢得胜利的一些老式桥段了，虽然终盘前 Farah 的不幸身亡是个不小的高潮，但故事整体出彩的地方也并不是很多（另一个亮点出现在最后的结尾部分，揭示了始末为一的秘密）。不过即使如此，笔者仍要赞一赞这次时之沙的剧本安排，因为她不同于大多数同类动作游戏中过分弱化剧情，让人在暴机后仍不知道游戏在讲什么的尴尬情况，这次由波斯王子之父 Jordan Mechner 亲自操刀的剧本在与游戏流程的结合上显得非常地完美，做出了剧本不剥离于游戏主题之外，却也不会凌驾于游戏整体之上的感觉。同时借助于游戏过程中穿插的许多用心构思的独白或对话，更是让玩家在游戏的同时慢慢深入故事之中，可谓“动作文学”的典范之作。

It's Showtime

阿拉伯历史渊源流长，瑰宝无数；伊斯兰文化美丽神秘，引人遐想。基于如此底蕴舞台之上演出的波斯王子，在编造出了一个能足够吸引人的故事之外，对于那块大陆上如画风景及积淀人文的一番描绘和提取当然也是必不可少的了。

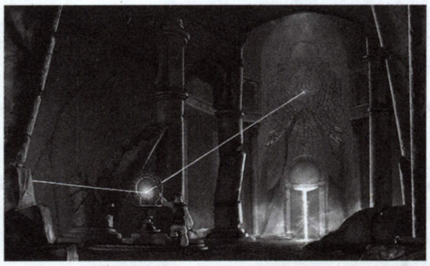
旖旎风光

波斯王子时之沙的画面非常地漂亮，可以说，从把光盘放入 PS2 的第一刻起，笔者就被其中细腻精致的图象表现力感动不已。游戏的开始菜单非常浪漫，代表选项的文字夹杂于夜色中的棕榈树间，柔美皎白的月光轻洒林中，背景远处的宫殿楼台悄然隐于林中，透出荧荧的火光，虽称

不上美伦美涣，却也叫人心旷神怡。而在实际进入游戏后，画面的表现依旧没有让人失望，考究的建筑描画与室内场景的精心布置纹理清晰、细节到位，外景中不时刮起的沙风和王子脚下带起的灰尘中隐藏着雾化的特殊效果，而 UBI 对画面进行的柔和处理更总让人觉得游戏中的一切都处在微微晶亮之中，使画面充分地融合了清澈之美与朦胧之雅。同样，其他富有艺术渲染力的画面细节，如 Motion Blur 技术的娴熟运用，也是时不时地让人感动。

优秀的画面需要色彩的装点，时之沙中的色彩运用虽无彩虹般绚丽夺目，却也勾勒出另一方天地。象征着古老的黄和暗示神秘的蓝是游戏中最重要的两种基色，纵观时之沙的所有场景，几乎全都大隐于两者其一。位于干旱内陆的宫殿外景风尘滚滚，淡黄的基调与其相得益彰；室内忽明忽暗的火把与老旧的墙壁透出一股昏黄；地下水脉或钟乳洞穴中的场景到处可见一股水蓝；暗夜中的庭院则由于月光处处幽蓝。黄与蓝两种基色的运用不仅清新自然，赏心悦目，更是有如为一位原本就精致秀丽的美人披上了件精雕华美的透明蝉纱，使游戏变得更加秀色可餐。

时之沙的场景恢弘，通过内置摄像机经常性高位拍摄表现出的画面，其气势更是让人惊叹臣服。立于颠而下望，错综的大量宫殿建筑或巨大的钟乳洞穴尽收眼底，会当临绝顶的感受油然而生。有时笔者游戏至此，甚至会放弃对王子的操控，慢慢地让身心融入如此壮丽景色，陶醉于这虚幻的神奇，呼吸于这片刻的气息……



文化苦旅

音乐是全世界共通的语言，其中民族性的独特元素更是能隐射出一种文化，时之沙的音乐非常好听，并且由于其带有浓郁的阿拉伯异域神秘风味，让人在新奇的同时还能感受到一些其他的内容。

遇敌时响起的那段 BGM 算是游戏中最常见的一首曲子了，这段音乐如阶梯般盘旋向上，在开头类似马头琴的几次轻拨弦音后音乐变得低沉雄浑，充满气势，伴随着画面中战斗的情景，仿佛阿拉伯战士在角斗时响起的就该是如此音乐。而如果假使你碰巧在游戏的开始菜单画面停留了一时半会儿的话，那其后飘出的音乐更是会让你放缓 PRESS START 的速度，透出神秘韵味的主旋律中隐藏着很强的节奏感，摇铃，沙锤及木制乐器的击打节拍始终贯穿首尾，其中绕梁的女性和声有如种魔力的召唤，引领着人们步入阿拉伯世界那古老的国度。最后 STAFF 画面中才响起的时之沙主题曲更是近期游戏音乐中不可多得的佳作，由迷幻电子乐构成的主旋律如真似幻，不可捉摸，再一次突显出了时间流动的奇特魅力，配合游戏主题再合适不过。而主音女歌手的声线清澈亮丽，富有质感，连同着附有深意的歌词一起撞击着听者的心灵。不过，虽然音乐在游戏中有如此出色的演绎，但可惜的是除了上述提到的那些特定情况外，实际游戏中玩家们并不能让耳朵时刻沉浸在如此优美的旋律中，取而代之的则是众多音效。王子的跑步声，潺潺的水流声抑或机关刺耳的“咔咔”声充实着游戏中平时“悄无声息”的场景，从而构建出一个无比真实的冒险环境，少了音乐伴奏是有丝遗憾，但反过来确也能让玩家们专注于游戏本身，不至于太过分心（笑）。因此可以说，适时出现的动听音乐和烘托游戏静景的音效使波斯王子在声音这一方面的表现几乎称得上完美，真挚推荐大家自己去聆听与感受。

音乐的完美表现让波斯王子的灵魂显得高贵，而很多设计方面的细节更是在游戏中不经意地表现出阿拉伯独有的文化氛围，继续装点着外在的气质。宏大的建筑群中明显有别于欧式古堡的圆顶尖柱造型，士兵和王子手持的大马士革钢刀，甚至水池边出现的伊斯兰教中的低位女神——Hur 雕像等等，无不散发着古波斯的风情，让玩家在愉快游戏的同时还能领略阿拉伯文化的美丽，实乃可贵。

Sand and Time

沙即时，时为沙。无形的的时间在沙漏中借助沙砾而具体，同样，波斯王子也因为“沙子概念”的存在而变得奇特，丰满。

沙雕版面

波斯王子一直以来最大的特色就是冒险，时之沙秉承了这一传统，游戏的基本流程就是冒险——战斗——记录——继续冒险如此的循环。由此可见，在实际游戏中冒险和战斗这两个内容是独立分割开来的，这样做有个优点就是可以把冒险版面做得更加精致并让玩家能更专注于冒险过程本身的乐趣。时之沙中冒险的场景说穿了其实就是一个个独立的大房间，而在这些大房间游戏过后，或许你就能发现其架构和“沙雕”作品有些类似。通过沙子堆积成的沙雕作品由于彼此间引力和粘合度较差，往往会给人一种外观松散的感觉，但当整体完工后出来的观感却是很奇妙的神情兼备，典型的形散神不散。时之沙的冒险版面其实也同样如此，房间整体的场景宏大，可以到处乱跑，上窜下跳。再加上版面中某些机关的设置其实都各自成一体系，因此会造成一种整体空间的分割感，“形态”松散。不过，由于版面中机关扣机关的设计理念，即完成某一机关的目的是触发另一机关的前提，直至到达最终的目的地，所以，又把原先分割的小空间给重新组合串联了起来，勾勒出一条清晰的冒险行进路线，正所谓“神不散”。

沙之羁绊

还记得在剧情介绍中出现过的那位 Farah 公主吗？在剧本安排上，其与王子的关系就如同用沙砾建立起的纽带，随时都有可能折断。早期非敌非友，互不信任的情形，中期爱在心头口难开的微妙感情，后期 Farah 如沙尘般随风飘逝的悲伤结局，都体现出两者沙之羁绊的可悲。而在游戏实际流程中，她的行动也经常如沙般无从定型。Farah 的身材瘦小苗条，可以轻易地穿过一些裂缝缺口，先于玩家一步擅自行动。有些时候她是去帮助玩家解谜的，有些时候则是直接地先行过关，因此当玩家们在游戏中突然遇上被卡住的谜题时老是会担心后怕她到底是帮忙去了呢，还是先脚走了呢？让人难以捉摸。

时之力

时间不可掌握，但当你抓住了时间后，你也就等于拥有了力量。在游戏中，当你进入一个记录点时会看到一段未来的景象，它指导着你过会儿的行动轨迹，这是预知的力量；在战斗中，当你深陷敌阵，释放所有时之沙的能量会让你的敌人停止运动，自己则变为急速，这是相对的力量；在谜题前，一次次的尝试失败，随着时间的沉积，突然会有一次灵光的闪现，这是智慧的力量。各种不同的时之力穿插于游戏之中，有的虚拟只源自于幻境，有的则脱胎于生活，真切地让人感到时间的伟大。

故事总是在意尤未尽之中走向结局……

时光飞逝，这一次，匕首与沙漏的再度结合让时间的轨迹重新回到了原来的旅途。Vizier 被打倒了，Farah 也复活了，可是，她却总也不相信王子清晨在阳台上和她说起的那段神奇的故事……

王子知道她心中那一段经历的记忆早已随着时间的轮回而被抹去，在交还了匕首后，他纵身跃下了阳台。

此时，Farah 忽然想起来什么，追上前去问道：“你还没告诉我你的名字呢，你叫什么？”

“嗯……你就叫我 ka ku lu ki ya 吧！”

火星电玩
marsgame.com

日本游戏机及配件卡通 VCD/DVD/CD 大集合寻求各地经销商
广州批发热线:020-81010316 批发邮箱:pifa@marsgame.com
本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价:VCD:3.8 元/张,DVD9 元/张,音乐 CD:7.5 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)
会员价:VCD:3 元/张,DVD8 元/张,音乐 CD:6 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少,不限品种)
邮购汇款地址:成都市建设路邮局 5A-199 信箱 5 分箱 肖忠发(收) 邮编:610051
1 门市部地址:成都市新世纪 4 楼 D5-D6 火星电玩 电话:028-85230945
2 门市部地址:成都市人民北路二段二号蝌蚪电玩 电话:028-83361193
邮购查询热线:028-83414399、83172077、89010603 投诉电话:028-88069212
邮购赠品:邮购金额达 80 元,赠送太八项链一根。
注:邮购请在汇款单附言上注明编号即可,如仍写不下,请在汇款后四天来电告知或发 mail 确定。
购物咨询及查询专用邮箱:service@marsgame.com 投诉邮箱:tousu@marsgame.com

日本名卡通动画精选(全彩面正版,日语发音,中文字幕)。VCD3.8 元/张(DVD9 元/张),持卡会员 VCD3 元/张(DVD8 元/张)。继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价络、邮费不变,邮费 15 元/次,无论多少。购买 DVD 请在编号前加 "0"

一次性购买 190 元产品(不念邮费),即可获得精美邮购会员卡一张,终身有效!

编号及名称	VCD	DVD
002-1 梦幻妖女	12	3
005-2 男儿当入樽	4	1
010-1JOJO 冒险(第一卷)	3	2
014-1 高达 W-尽华尔兹	2	1
014-10 高达 F91	2	1
014-11 高达逆袭夏亚	2	1
014-13 高达 0079TV	16	5
014-15 倒 A 高达	25	6
014-17V 高达	17	8
014-2G 高达	17	5
014-20 高达 0083(剧)	2	1
014-3W 高达	17	5
014-30 倒 A 高达(OVA)	6	2
014-31SEED 高达(已完结)	29	13
014-32 高达剧场 3 部作/特别版	6	2
014-4 高达 08MS 小队	6	3
014-5 高达 0080	3	2
014-6 高达 0083	6	2
014-7Z 高达	17	6
014-8ZZ 高达	16	8
014-9X 高达	17	5
017-1 不可思游戏(TV)	19	6
017-2 不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3 不可思议游戏延续篇	6	2
017-4 不可思议游戏永光传	4	1
025 饿狼传说	4	1
029-1 橙露(剧场版)	2	1
029-2 橙露(TV)	24	6
029-3 橙露(OVA)	4	1
032 暗黑破坏神	3	1
035 天空之城	2	1
037-1 怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5 城市猎人-便衣女警	2	1
052-8 城市猎人(TV)	62	20
058-3 樱花大战(TV)	25	4
058-5 樱花大战写真集	2	1
058-7 樱花大战引退纪念版	2	1
062-1 幽游白书(剧场版)	2	2
062-2 幽游白书(TV)	38	12
062-7 幽游白书-黑暗武术之事	2	1
063 电影少女	3	2
069-1X 战记(剧)	2	1
069-2X 战记(TV)	21	4
074 梦幻街少女	2	1
076-1 真孔雀王	2	1
076-2 孔雀王	3	1
079-2 天地无用-魉皇鬼	9	3
079-4 新天地无用(TV)	9	4
079-5 天地无用遥远的思念	2	1
082-1 超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10 超时空 7(第一部)	13	6
082-11 超时空要塞 7(第二部)	11	5
082-2 超时空要塞(加强版)	4	1
082-3 超时空要塞 II	3	2
082-4 超时空要塞(TV)	12	5
082-7 超时空要塞歌集	1	1
089-3 龙珠 ZOVA 大全集	13	4
089-5 龙珠-热血热斗	1	1
089-6 龙珠-神龙传说	1	1
089-7 龙珠 TV	59	6
093 龙猫	2	1
099 百变狸猫	2	1
103 圣传	2	1
105-1 我的爱神	3	1
105-2 我的爱神 Q 版	6	2
106 风之谷	2	1
107 三只眼	7	2
109 魔法提琴手	9	1
110 魔女宅急便	2	1
111-2 秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3 秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4 秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5 秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1 相聚一刻(TV)	15	12
118-1 新世纪福音战(TV)	13	4
118-2 新世纪福音战(剧场版)	4	1
121 超魔神英雄传	25	8
123-15 浪客剑心星霜篇	2	1
123-2 浪客剑心(TV)	40	12
123-3 浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4 浪客剑心追忆篇	4	1
131-1 罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2 罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1 攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3 攻克机动队(TV)	6	7
154-2 天空战记(TV)	19	6
158-1 北斗之拳(剧)	2	1
158-2 北斗之拳(TV)	76	20
160 强殖装甲	3	2
162-2 宠物小精灵逆袭	2	1
162-3 宠物小精灵爆诞	2	1
162-7 宠物小精灵结晶塔	2	1
162-8 宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9 宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
188-1 银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1 魔法骑士(TV)	18	6
195-2 魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1 吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2 吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223 猫眼	32	8
225-1 宇宙骑士(TV)	16	5
225-2 宇宙骑士 II	3	1
245 幽灵公主	2	1
246-1 纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2 纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
300 快餐店之恋	3	1
301 机甲兵团	16	8
305 小魔女	2	3
306 海岸物语	2	1
308 战斗妖精风	2	2
310 火影忍者	24	8
311 推理之绊	12	4
312 美女讨伐二人组	9	2
315 闪灵二人组	24	9
316 返乡战士	2	3
319 花羽联盟	6	3
320 玩戏	1	3
321 完美的恋情	5	2
331 迷糊天使	13	4
333 魔法使的注意事项	4	3
334 超能力者	1	1
335 战奇谭	7	2
336 七华 6/17	2	3
337 狼雨	13	3
338 黄家特工 L/R	4	2
340KO 世纪三兽士	3	1
343 陆上自卫队	6	3
347I'S	1	1
348 废弃公主	2	3
349 侦探学园 Q	2	5
350 最后的放逐者	3	2
351 黑魔法 M66	1	1
352 宇宙星路	3	3
353E'S 超能力	3	3
354 魔侦探洛奇	3	5
355 成惠的世界	2	1
356 篮球男孩	10	3
357 天使怪盗	13	5
359 鬼切丸	2	2
365 频果核战	1	1
366 女恶魔人诞生篇	1	1
368 骇客帝国	3	2
400 黄金卡修	2	3
500-4 圣斗士海皇篇	5	3
500-5 圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7 圣斗士北欧篇	9	5
500-9 圣斗士星矢—冥界篇	7	2
505-2 金田一歌剧院	2	1
505-6 金田一少年杀戮钳碧岛	2	1
505-8 金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506 岁月童话	2	1
513 魔法少年	1	1
516 千年女优	2	1
520 学园侦探团	16	4
525 听到涛声	1	1
526-5 太空战士 10CG	2	2
526-7 太空战士 X-2	2	1
527 青之六号	4	1
531 再见萤火虫	2	1
535 彼男彼女的故事	13	3
537 饿沙罗鬼	13	4
539 冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1 海贼王(电影版)	1	1
552-2 海贼王	64	24
552-5 海贼王剧场版	1	1
553 魔装机神	12	4
556 光明战士-阿基拉	2	1
558-4 街霸 ZERO	4	1
559-1 棒球英豪-大学物语	2	1
559-3 棒球英豪(TV)	50	16
559-4 安达充 H2 外传	21	6
559-5 风之速	2	1
562-1 福星小子圣水奇缘	2	1
562-2 福星小子爱星之恋	2	6
566 激情的恋爱	7	3
569 铃声 LAIN	5	4
572-1 地狱先生神眉	1	1
573-116 柯南情人节的真相	2	1
573-117 柯南犯罪的遗物	1	1
573-118 柯南-震动警视厅的 12000000 人质事件	2	1
573-142 柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18 柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2 柯南引爆摩天楼	2	1
573-25 柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27 柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28 柯南特别版-人鱼失踪记	1	1
573-29 柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30 柯南二十年后的杀机	2	1
573-4 柯南 14 番目	2	1
573-5 柯南(TV)	14	3
573-6 柯南世纪末魔术师	2	1
573-70 柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92 柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1 星界之纹章	7	3
575-2 星界之战旗	5	3
575-3 星界之断章	1	1
575-5 星界之战旗 II	5	2
575-6 星界之纹章特别版	2	1
582 南海奇皇	5	5
584-1 机动战舰 TV 版	9	3
584-2 机动战舰剧场版	2	1
588 火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595 剑风传奇(烙印战士)	13	4
600 青空少女队	2	2
601 菜菜子解体诊书	6	2
603 烈火之炎	14	6
604 青涩宝贝	12	2
605 枪神	13	6
607 伤追人	5	4
610-1 魔法阵都市 TV	9	6
616 飞越颠峰	3	1
618 七都市物语	1	1
619-2 逮捕令剧	2	1
619-3 新逮捕令 TV	13	6
621-2 兽兵卫忍风帖—龙宝玉篇	4	2
625 巴别二世	4	2
626-1 白色猎人	9	3
626-2 白色十字架	2	1
628 记忆(大友克洋)	2	1
635-3 头文字 D(剧场版)	2	1
635-4 头文字 D(电影版)	2	1
639-1 封神演义(TV)	9	3
642 人鱼之伤	2	1
647 午夜之眼	2	1
648-1 恶男杰特(TV)	9	3
648-2 恶男杰特(天国之门)	2	1
649 星方武侠	12	3
651 神秘世界	4	3
653 女恶魔人	6	3
656-1 守护月天(TV)	11	3
656-2 守护月天(OVA)	8	2
661-2 高智能赛车 GPX(TV)	13	5
661-3 新世纪 GPX-ZERO	3	2
661-4 新世纪 GPX-OVA	3	2
663-2 最游记(TV)	21	8
663-3 最游记剧场版	2	1
663-5 最游记希望之罪过	2	1
665 超神姬	4	1
671 妖精战士	9	3
673 机械人嘉年华	2	1
674-1 库洛魔法使第一部	14	8
674-2 库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4 库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1 花样男子	1	1
679 老人与 Z	2	1
680-2 机动警察(电)	2	2
680-3 机动警察(OVA)	4	2
680-4 新机动警察(OVA)	8	2
680-5 机动警察(TV)	19	6
680-6 机动警察 II +特别版	3	1
684-5 足球小将	6	8
688-2 霸王大系龙骑士	2	6
690-1 恋爱世纪(剧场版)	2	1
690-2 万有引力(TV)	5	2
696 恐怖宠物店	4	1
697-1 勇者王(TV 版)	17	8
704 龙骑士	4	3
706 时空转抄	6	3
708-2 乱马 1/2(OVA)	3	1
708-3 乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6	6
708-4 乱马 1/2 热斗篇(第二部)	7	6
708-5 乱马 1/2 热斗篇(第三部)	7	6
708-6 乱马 1/2 热斗篇(第四部)	7	4
711-1 天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2 天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1 天使禁猎区	3	1
724-1 爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724-2 爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A 计划	1	3
728 魔神 BIG-G	6	2
731 女神候补生	9	2
732-1 钢铁天使(TV)	9	2
732-2 钢铁天使(剧场版)	2	1
735 安琪莉可	1	1
741 飞天红猪侠	2	1
742 神风怪盗	22	5
766 苍之流星	1	3
784-1EX-DW 杀手	5	2
784-2EX-DW 杀手(剧场版)	2	1
787 亚历山大战记	5	3
792 爱情白皮书	7	3
793 人形草纸左近	9	4
798 小女孩的玩具	16	4
806-1 游戏王(TV)	13	4
806-2 游戏王剧	1	1
806-3 游戏王(TV) II	12	3
806-4 游戏王(TV) III	11	4
806-5 游戏王(TV)IV	11	5
810-1 变形金钢电影版	1	1
810-4 变形金刚美国版	15	13
811 风月夜影兰	7	2
814 卡片召唤师	5	3
817-1 犬夜叉	59	17
817-2 犬夜叉(剧)	2	1
819 掌上娇女	5	1
820 婆梭罗	7	2
821 人狼	2	1
826 电童	9	3
827-1 蜡笔小新	2	1
829 秘密电影第二部	1	1
834-1 叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3 太阳王宇宙开拓史	2	1
835 人造人间	6	2
840 求恋期	6	1
846 终极战区	1	6
851-1 猎人(TV)	31	9
851-2 猎人(OVA)	8	2
852 捍卫者	4	3
861 京都女子	8	2
862 机动天使	4	6
866 沉默的未知	13	4
870 永恒传说	5	2
871-1 刃牙	5	5
871-2 刃牙 II	9	3
874 剑星传(星之海洋)	4	6
875 地球少女	13	2
877 黑街二人组	6	4
882 魔法战士李维	9	3
885-1 欢心	6	3
885-2 欢心剧场	2	1
888 破邪巨星	6	3
889-1 妹妹公主	3	4
894 魂狩	10	3
896 恋爱季节	6	2
901-1 火圣旅团 999	1	2
901-2 火圣旅团 999(TV)	1	3
902 真盖特对新盖特机器人	4	8
904 新白雪姬传说	7	2
908 超级偶像猫玲当	2	1
910 血	2	1
916 幻影天使	13	6
917 草莓蛋	3	2
920 无限的昌险	9	4
921 再造人 009	3	2
922 棋魂	50	13
923 通灵童子	29	9
930-1 千与千寻	2	1
930-2 千与千寻 II —猫的报恩	2	1
931 飞鹰侠	3	1
933 超音鼠	1	3
934 网球王子	58	12
935-1 吸血鬼猎人 D	2	1
936 大都会	2	1
937 美少女战士 R	3	3
942 电击作战	5	2
944 樱桃小丸子	2	1
947-1 圣战士(TV)	17	6
947-2 圣战士(OVA)	1	1
948 分身战士	10	3
951 翼神传说	15	4
954 新吸血鬼	6	2
956 幻魔大战	9	1
956-2 幻魔大战	2	1
957 机械人真幌	8	2
958 名侦探福尔摩斯	9	4
959 人形电脑天使心	20	4
961 青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1 拜托了老师	13	2
962-4 拜托了老师双子星	4	2
963 东京地下城奇兵	7	2
964 全金属风暴	20	4
965 守护者	20	4
965-2 守护者—黄昏的手镯	6	2
967 天使-小生意气	23	3
968 寻找满月	20	4
970 十二国记	23	6
975 鬼眼狂刀	15	4
978 圣石王者	17	8
979 最终武器彼女	9	3
980UFO 皇女	8	3
982 小小雪精灵	9	4
983 宝瓶时代	8	3
984 果酱少年	36	9
985 镜女骑士	5	2
986 猎人罗宾	13	4
988 漫画大王	13	3
992 通向光辉的季节	2	1

最新 DVD 节目

573-147 柯南神秘凶杀案	1
573-148 柯南电影院里真相	1
573-149 柯南银行里的抢劫	1
573-150 柯南豪华列车	1
573-151 柯南伪装成意外的杀人	1
573-152 柯南女演员被害的真相	1
573-153 柯南相似公主	1
162-13 宠物小精灵水都守护神	1
401 魔法留学生	2
402 懦弱鬼哈利	3
403 圣兽降临	1
404 初音岛	1
405 宇宙冒险	4
406 晴空战士	1
407 遥远时空中	1
408 珠子传寄	1

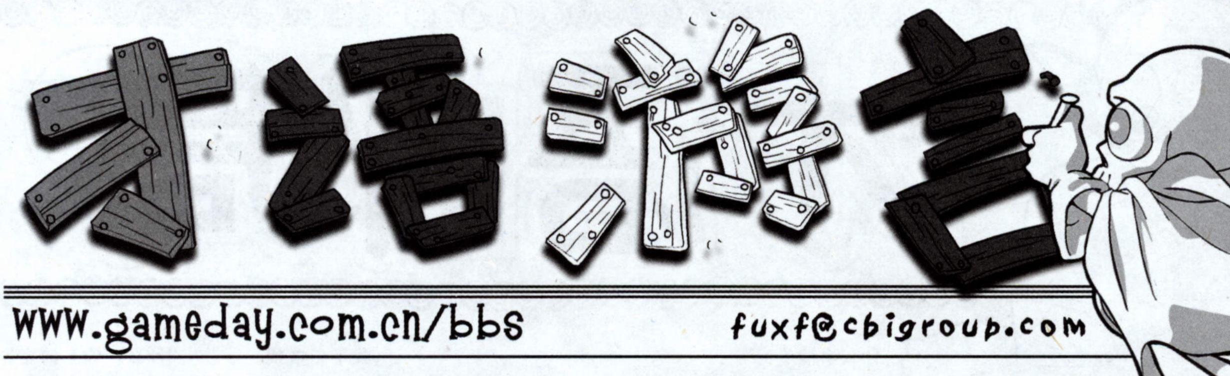
以下节目只有 VCD 版本

编号及名称	VCD
149 绀碧之舰队	2
002-2 妖子魔剑	6
005-1 男儿当入樽(珍藏版)	2
005-3 男儿当入樽(TV)	35
010-2JOJO 冒险(第二卷)	9
014-1408ms 小队(完结篇)	1
014-16SD 高达 G 世	1
014-18MS08 小队米兰传说	1
014-19 蓝色高达	1
014-21 机动梦日记	1
014-22 高达 MTV	1
014-23 兰色高达	14
014-24 高达 W 战争回忆录	4
014-25G 高达(剧场版)	2
014-26W 高达杀人课	2
014-27ZZ 高达(剧场版)	2
014-28X 高达(剧场版)	2
014-29 高达 0079(剧场版)	2
037-2 怪医秦博士(TV)	8
052-1 城市猎人-天才教授	2
052-2 城市猎人-爱与连发枪	2
052-3 城市猎人-百万美金	1
052-4 城市猎人-海滩之战	1
052-699 城市猎人	2
052-7 城市猎人(OVA)	5
058-1 樱花大战全集	2
058-2 樱花大战(OVA)	6
058-4 樱花大战真人版	3
058-8 樱花大战巴黎篇	2
060 碧奇云-兰色种子	13
061-1 万能文化猫娘	6
061-2 万能文化猫娘(OVA)	3
062-3 幽游白书(电影版)	1
062-4 幽游白书-大百科	1
062-5 幽游白书-飞影之章	1
062-6 幽游白书-幽助之章	1
071-1 卒业	4
071-2 卒业罗 V	1
075 风魔小次郎	6
078 圣子到 BOY	12
079-3 天地无用炎夏之圣诞	2
079-6 天地无用外传	9
079-7 天地无用地球篇	7
079-8 天地无用宇宙篇	7
082-12 超时空要塞爱丽斯	2
082-9 超时空要塞 D7(OVA)	4
089-1 龙珠 Z 之冥界超激战	1
089-2 龙珠 Z 银河最强战士	1
089-4 龙珠-地球保卫战	1
095 斗神传	2
105-3 幸运女神剧	2
111-6 秀逗魔道士(OVA)卷二	2
111-7 秀逗魔道士剧场版	4
111-8 新秀逗魔道士	1
111-9 秀斗魔道士延续篇	5
113 阿尔斯兰战记	4
115-2 相聚一刻(剧场版)	1
123-1 浪客剑心(特别篇)	1
123-10 浪客剑心四乃森仓紫	1
123-11 浪客剑心濑田宗次郎	1
123-12 浪客剑心相乐左之助	1
123-13 浪客剑心剑技大全	1
123-14 浪客剑心名胜全集	1
123-5 浪客剑心未放映之迷藏	1
123-6 浪客剑心逆刃刀	2
123-7 浪客剑心明治剑客浪漫谭	1
123-8 浪客剑心珍藏版	3
123-9 浪客剑心人气排行榜	1
134 宫崎峻 MTV	1
148-2 攻克机动队 M66	1
152-1 少女革命(TV)	13
152-2 少女革命(剧场版)	2
154-1 天空战记	3
158-3 新北斗之拳(剧场版)	1
162-1 宠物小精灵 TV 版	26
162-10 宠物小精灵皮丘圣诞节	1
162-4 宠物小精灵皮卡丘的寒假	1
162-5 宠物小精灵体育对抗赛	1
162-6 宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1
170 铁拳 1+2	2
188-10 银河英雄传说螺旋迷宫	7
188-11 银河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6
188-12 银河英雄传说外传反叛者	2
188-2 银河英雄传说银英(TV)	55
188-3 银河英雄传说外传星之海洋	1
188-4 银河英雄传说外传污名	2
188-5 银河英雄传说外传朝之梦夜之歌	2
188-6 银河英雄传说外传白银之谷	2
188-7 银河英雄传说外传黄金之翼	1
188-8 银河英雄传说外传英雄传说	2
188-9 银河英雄传说战国群雄传	18
201-1 拳王 97	2
201-2 拳王 98	1
201-3 拳王 99	1
201-4 拳王 2000	1
201-5 拳王新 99	2
211 统梦	1
212-1 侍魂破天草降魔之章	1
212-2 侍魂斩魔传	2
234 真女神转生	2
246-3 纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	1
246-4 纯情房东俏房客景太郎	2
246-5 纯情房东俏房客特别版	3
302 末日危机	2
304 我希望你在这里	2
307 地球守护者	2
309 秋秋公主	4
313 绝对任务	2
314 钢琴少女	1
317 情感的约束	2
318 可可露图书馆	2
322 钢铁侦探	7
323 花田少年史	2
324 新春羽毛球大赛	1
329 幽浮宝贝	15
330 狂热前锋	1
339 奇钢仙女	3
358 奇诺之旅	1
360 百变之星	3
361 黄金卡修	2
362 最后逃亡	3
363 野犬奇兵	1
364 老鼠小子	3
367 学园梦幻队	2
500-1 圣斗士真红少年	1
500-2 圣斗士最终战士	1
500-3 圣斗士黄金苹果	1
500-8 圣斗士神与神激战	1
505-1 金田(TV)	13
505-5 金田一人偶世界	5
505-7 金田一神秘马戏团	4
505-9 金田一学园七个不可思议杀人事件	2
507-1 卡通 MTV 精选 I	1
507-2 卡通 MTV 精选 II	1
507-3 卡通 MTV 精选IV	1
507-4 卡通 MTV 精选 V	2
509-1 生化危机 2CG	1
509-2 生化危机 2 真人版	2
509-3 生化危机 3CGCG	1
509-4 生化危机 3 真人版	2
509-5 生化危机 2002 真人版	2
526-1 太空战士 8 代 CG	1
526-2 太空战士 9 代 CG	1
526-3 太空战士八 MTV	1
526-4 太空战士(电影版)	2
526-6 太空战士 10(TV)	8
528 五星物语	1
530 鬼神童子	2
532 精灵使	1
534 杀人课	2
536 世界末日	2
538 特搜机动队	3
540-1GS 美神(剧场版)	1
540-2GS 美神(TV)	15
548-1 魔术师奥梵第一部	9
548-2 魔术师第二部	12
552-3 海贼王发条岛的冒险	1
552-4 海贼王黄金大海盗	1
555 莱茵的黄金	2
558-1 街霸 II 剧	2
558-3 街霸(TV)	14
559-2 棒球英豪—最后冠军	3
562-3 福星小子情侣乐天派	2
562-4 福星小子求你说声我爱你	2
562-5 福星小子鬼姬传说	2
562-6 福星小子绮丽人之梦	2
562-7 福星小子特别版	1
562-8 福星小子阿渚的未婚夫	1
562-9 福星小子 OVA	3
563-1 绝爱	1
563-2 绝爱(OVA)	3
565-1 东京巴比伦	1
565-2 东京巴比伦东京惊魂	1
567 快乐蒸气探团	1
568 银河少女警察	6
572-2 地狱先生恐怖新学期	1
572-3 地狱先生(TV)	16
573-1 柯南两大杀人事件	2
573-10 柯南八代	10
573-100 柯南法庭对决 II 菲对九条	1
573-101 柯南危险的处方笺	1
573-102 柯南九个门大搜查	1
573-103 柯南超级汽车陷井	1
573-104 柯南诅咒的假面的冷笑	1
573-105 柯南在黑暗中传出的神秘枪声	1
573-106 柯南偶像们的秘密	1
573-107 柯南疗养森林的不在场证明	1
573-108 柯南酒窖密室事件	1
573-109 柯南南纪北滨神秘之旅	1
573-11 柯南毛利小五郎	2
573-111 柯南友情与杀意的关门海峡	1
573-112 柯南回来的受害者	1
573-113 柯南大阪的三 K 事件	1
573-114 柯南图画中的绑架犯	1
573-115 柯南元太的灾难	1
573-119 柯南-看不见的嫌疑犯	1
573-12 柯南第十位乘客	2
573-120 柯南-急忙掩饰的忽略	1
573-121 柯南-浪花剑士与太各之城	1
573-122 柯南-雪夜的恐怖传说	1
573-123 无声的证据	1
573-124 与黑暗组织的接触	2
573-125 上天奇妙的惩罚	1
573-126 字迷婆婆失踪事件	1
573-127 柯南幽灵屋的真相	1
573-128 柯南摇晃的餐厅	1
573-129 柯南夕阳染红的女儿节人偶	1
573-13 柯南超级杀人计划	2
573-130 柯南栏杆破坏的了望台	1
573-131 柯南向日葵公馆里的枪声	1
573-132 柯南平次与失踪的少年	1
573-133 柯南来自芝加哥的男人	1
573-134 柯南阳光普照的地方	1
573-135 柯南玷污的假面英雄	1
573-136 柯南幸运的雪茄盒	1
573-137 柯南不在场证明的隐身术	1
573-138 柯南消失的绑架逃逸车	1
573-139 柯南服部平次走投无路	1
573-140 柯南火焰中的红马	2
573-141 柯南生日饮酒之谜	1
573-15 柯南黑天使的翅膀	2
573-16 柯南本万刑事之恋爱物语	2
573-17 柯南太顺利的推理	1
573-26 柯南 2001 最新 TV 版	10
573-3 柯南黑暗组织女子	2
573-31 柯南月与星与太阳的故事	1
573-32 柯南流水亭流出的杀意	1
573-33 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1
573-34 柯南少年侦探团消失事件	1
573-35 柯南名家连续惨死事件	1
573-36 柯南暗夜公爵	1
573-37 柯南幽灵船	1
573-38 柯南外交官杀人事件	1
573-39 柯南体育俱乐部杀人事件	1
573-40 柯南插画画家杀人事件	1
573-41 柯南行动电话杀人事件	1
573-42 柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1
573-43 柯南滑雪别墅阴影事件	1
573-44 柯南雾天狗传说发生事件	1
573-45 柯南歌南当红艺人杀人事件	1
573-46 柯南维纳斯之吻	1
573-47 柯南鸟取屋之怪解决篇	1
573-48 柯南暗黑中的死角	1
573-49 柯南死亡的复活出	1
573-50 柯南宝刀争夺战	1
573-51 柯南性命交关的复活	4
573-52 柯南被杀了四次的男人	1
573-53 柯南没消失的证据	2
573-55 柯南神秘乘客	2
573-56 柯南公寓坠楼事件	1
573-57 柯南英语老师 VS 西部名侦察	2
573-58 柯南黑暗组织再会	3
573-59 柯南十六人的怀疑者	1
573-60 柯南怀古饭店神秘事件	2
573-61 柯南通往迷宫的入口	2
573-62 柯南被封印目墓的秘密事件	2
573-63 柯南年幼的目击者	1
573-64 柯南流水亭的玄机	2
573-65 柯南工藤新一 MY 事件发生篇	1
573-66 柯南红鬼村火节杀人事件	1
573-67 柯南周一晚上七点半杀人事件	1
573-68 柯南丧失记忆的美少女事件	1
573-69 柯南仙人掌杀人事件	1
573-7 柯南青山岗昌短篇缉	1
573-71 柯南中华街的似曾相识	2
573-72 柯南竞技场上无差别	1
573-73 柯南迷样信息狙击事件	1
573-74 柯南迷失森林中的光彦	1
573-75 柯南咖啡厅馆突然闯入事件	1
573-76 柯南龙神山坠落事件	1
573-77 柯南红色杀机梦幻曲	1
573-78 柯南木菇熊与侦探队	1
573-79 柯南孤岛的公子与龙宫城	2
573-8 柯南意味深长的音乐盒	2
573-80 柯南五彩传说的书中豪宅	1
573-81 柯南本厅之刑事恋爱物语四	1
573-82 柯南复仇的海湾	1
573-83 柯南战斗游戏的陷阱	1
573-84 柯南法庭对决 II	1
573-85 柯南警察手册丢失事件	1
573-86 柯南迷宫的阴暗	1
573-87 柯南迷宫的狂热球迷	1
573-88 柯南毛利的冒充者	2
573-89 柯南爱与决断的破啐	1
573-9 柯南阿兰的初步推理	1
573-90 柯南商业繁荣的秘密	1
573-91 柯南新干线护送事件	1
573-93 柯南爱与决断的破碎	1
573-94 柯面充满杀意的陶意教室	1
573-95 柯南陷入网中的迷团	1
573-96 柯南松江玉造连句十四番胜负	1
573-97 柯南 OK 牧场的悲剧	1
573-98 柯南屋形船震惊的钓鱼事件	1
573-99 柯南红色杀意的夜想曲	1
575-4 星界之纹章(特别版)	2
577 琥珀之追击	1
578 风之名仗	2
580 勇者斗恶龙	10
581 破邪大星	3
583 麻未之部屋	2
586-1 心跳回忆动画版	2
586-2 心跳回忆真人版	2
587-1 影技	9
587-2 影技剧场版	2
593-2GTO(麻辣教师)真人版	2
594 恋爱候补生	1
596-1 水晶国传说剧场版	2
596-2 水晶国传说 OVA	3
599 学校幽灵	6
606 八云立	1
609 梦幻骑士龙之宝玉	5
610-2 魔界小分队	1
614 课本没教的事	2
615 恶魔战士	4
617-1 哥布拉剧场版	2
617-2 哥布拉 TV	11
619-1 逮捕令 OVA	6
620 阳光之树	1
621 兽兵卫	2
623 六神魔合体	2
626-3 新白色猎人	3
627AD 警察	6
629 独裁者	1
630 十兵卫	5
634 真夜中之侦探	6
636-1 倒凶十将传	3
636-2 倒凶十将传-封魔五行传承	1
637 火宵之月	2
638 电脑战记	3
639-2 封神大百科	3
640 无限地带	6
643 炎之记忆	2
652 钢铁新世纪	4
654 新吹波糖危机	7
661-1 高智能赛车	2
661-5 最终挑战者	1
661-6 新世纪 GPX 并列第一	5
663-1 最游记(TV)简集	1
663-4 最游记 OVA	1
664 灵魂力量	9
666 迷宫物语	1
670 魔影紫光	2
672 地裂	1
674-3 库洛魔法使第二部	12
674-5 库洛魔法使延续篇	7
674-6 新库洛魔法使剧(英文版)	2
677 秘密警察	4
678-2 流星花园	18
678-3 流星花园 II 真人版	30
680-1 机动警察(剧)	2
681 我是大哥大	7
683 神秘机械女神	3
684-1 足球小将世青篇	5
684-2 足球小将小学篇	7
684-4 足球小将欧洲篇	8
684-6 足球风云	1
684-7 哨声响起	5
686 沙罗曼蛇	2
687-2 装甲骑兵(TV)	18
689 刻之大地	1
691 闪电霹雳车	4
692 梦中相会	3
694 通灵公主	6
695 思春期美少女	2
697-2 勇者王(剧场版)	2
698 武神传说	3
699 众神的黄昏	1
700 电脑刑事档案	3
705 亚里安	2
707 变色龙	3
708-10 乱马 1/2 热斗篇(第八部)	6
708-2 新乱马 OVA	3
708-7 乱马 1/2 热斗篇(第五部)	7
708-8 乱马 1/2 热斗篇(第六部)	7
708-9 乱马 1/2 热斗篇(第七部)	7
712 寒冷前线	1
713 刀魂(DC 游戏 CG 版)	2
714 车神传说	2
715 快刀乱麻	1
716 亚里沙	1
717 幽幻怪社	2
718 战国魔神	13
719 圣露米学院	2
720-2 天使之尾	6
723 钓鱼武状元	9
725 奥美帝	2
726 天域奇兵	2
729 星际争霸战	6
732-3 钢铁天使久留美式	4
732-4 钢铁天使零	1
736 伊甸少年	13
738 默士录	1
739 魔法使	3
740 钢铁神兵	7
743 鲁邦暗杀指念	2
746 兽战士女	9
747 传说巨神	4
750 银河星国传说	2
751-1 雷朋三世爱情篇	2
751-2 雷朋三世辞书库	2
751-3 雷朋三世危机一发	2
752 邻家女孩	6
753 翼天使之声	6
754 超兽传说	2
756 黄金战士	6
757D4 公主	4
758 秘境探险	2
759-1 机械女神(TV)	26
759-2 机械女神剧场版	2
760 无休战将	6
761 高校职光战士	1
762 红发少女安妮	1
763 雷电 X	1
764 圣兽机	1
765 北长	1
767 创世纪战士	3
768 幻魔大战	2
769 杀人机器	1
770 时空之旅	2
771 救命樽	1
772 极黑之翼	1
773 反黑风暴	2
774 伴龙少女	2
775 美幸不思议之国	1
776 乐胜	1
777 金星战记	2
778 咒语鬼精灵	1
779-1 柔之道番外篇	2
779-2 柔之道奥运会	2
780 雌威队	2
782 虚界之魔兽	5
783 午夜风情	9
785 漫游记	5
788 天使宝贝蛋	9
789 超入学园	2
790 冷面魔影	5
791 依煞	2
794 东邪西毒	4
796 美少女枪神	2
797 天国女神	1
799 特别的她	3
800-1 铠传 OVA	3
800-2 铠传武士军队之讯息	2
800-3 铠传浑煌帝传说	2
801 禁区外的少女	13
802 太空漫游者	2
803 快感乐园	15
804 心动的偶遇	6
805 乱战突破	2
808 乐感	1
810-3"变形金刚(TV)19"	2
813 间之楔	2
816 中华一番	11
818 漫画英雄	2
822 阳光普照	1
823 学生妹	2
824 令人战栗的格林童话	1
825 传说的伙伴	1
827-2 蜡笔小新温泉大决战	2
827-3 蜡笔小新特别版	1
827-4 蜡笔小新跨越地球篇	1
827-5 蜡笔小新 TV 版	12
828 公园前派出所	2
830-1 数码宝贝	1
830-2 数码宝贝操盘手	4
830-3 数码宝贝代博落兽的逆袭	1
830-4 数码宝贝之暗黑斗暴龙	2
830-5 数码宝贝 TV 版	18
831 机巧奇传战记	2
832 无敌王	2
833 想见到你	1
834-2 太阳王映画恐龙	2
834-4 太阳王秋季特别节目	2
834-5 太阳王翼之勇者	2
834-6 太阳王新学期特别节目	2
837 织田信长(真人版)	2
838 伙头智多星	12
839 超人古加	17
841 少年科学俱乐部	1
842 此时此地的我	5
843 机器猫	26
844 破坏魔定光	1
845 生死一刻	1
847 反斗小皇子	1
848 魔法天使	18
849 不文明泰山	11
851-1 猎人(TV)	31
854 格斗女神	3
855 泪眼煞星	4
859 我爱泡影	8
860 无敌神拳	1
8633D 玛丽丝	3
864-1 咸蛋超人	1
864-2 咸蛋超人狄格外传	2
864-3 蒙面超人空蛾(真人)	2
865 星际迷航	4
867 原罪	1
868 一切随时光流逝	4
869 古墓丽影	2
872 湘南爆走族	2
873 小魔女朵瑞咪	1
876 乘风少年	2
878 辣妹当家	11
879 爆转陀螺	2
880 死亡的思考	3
881 卡利奥斯托洛城	2
883 天才风水师-水铃	2
884 手冢治虫特典	1
886 希望之蛋	1
887 亚利安第九学园	2
889-2 妹妹公主 II	7
890 学园战记	3
891 金太郎	4
892 爱的寄托	3
893-1 欲望	10
893-2 欲望 II	9
897 集合之战	5
898 魁男執	1
899X 电车昌险	1
900 娱乐金鱼眼	4
903 惑星的诱惑	7
906 绿林寨	3
907 精灵狩护者 II	4
909 梦圆	2
911 狂野的禁区	10
912 太阳之船	4
913 亚洲龙	2
914FAKE	1
915 魔法少女猫	4
918-1 莎木电影版	2
918-2 莎木 II	4
919 动感美少女	1
922-2 棋魂特别版	1
924-1 学校怪谈	1
924-2 学校怪谈之邪鬼传说	1
925 哈雷小子	1
926-2 银河昌险战记	2
927 超者雷登	13
928 毕其顿的恶魔	2
929 幻象战士	7
932 寄生前夜真人版	2
939 时空游侠	2
941 超人高斯电影版	2
943 死神之迷	4
945 七濑神探	1
946 电脑战队	9
949 娇刀传	9
950 高校女孩	7
952 铁拳IV	1
953 猫眼神偷	2
955 弹珠超人	9
960-1 银河天使队	7
960-2 银河天使 II	3
962-2 拜托了老师(OVA)	1
966 暴走猎人	13
969 黑巫	2
971 神雕侠侣	2
972 德国轰炸机	1
973 盗贼王	11
974 蓝色回忆	3
977 魔法街	5
981 朝雾的巫女	3
987 炎之蜃气楼	5
989 娜可露露	1
990 煌罗万象	2
991 秋之回忆	3
993 我的邻居山田居	2
994 御龙少年	9
995D-D 龙骑士	8
996 我的漂亮女友	2
997 星之声	1
998 美雪美雪	19
999 陪卿疯狂	3
573-154 柯南东部卫印所的秘密	1
573-155 柯南恶意和圣者的行进	1
163-12 宠物小精灵雷皇传说	2

火星网上商城精品超市
www.marsgeme.com

日本名卡通正版音乐 CD7.5 元/张,邮费 15 元/次,无论多少(未注明数量均为 1CD)

15 机动战舰
16 机动战舰明日之舰长
22 幽游白书最强演唱精选集
27 白鲸传说
30 樱通信原声带
31 天地无用剧场版原声带
33 灌篮高手 TV 版主题歌精选集
34 梦幻游戏歌曲总回忆录
37 新世纪福音战士单曲专辑
38 钢铁神兵 NEO 原声带
40 樱花大战-蒸气蓄音馆
45 超时空要塞 15 周年特别单曲组合
48 超时空要塞-银河系网络榜音乐精选
55 剑风传奇原声带
56 烈火之炎-原声集 VOL.1
61 机动战士高达 08MS 小队交响组曲
62 学园侦探团演唱精选集
63 新世纪福单战士-VOX 特别精选集
64-65 新世纪福单战士交响乐 DISC 1.2(2CD)
67 魔法骑士演唱会精选集
74 超时空要塞。爆火 15 周纪念专辑
75 名侦探柯南超级精选集
78 梦幻游戏主题歌曲总集
79 魔神英雄传,主题歌曲总集
80 创龙传主题歌曲总集
83 逮捕令-超级歌曲精选 VOL。1
84 逮捕令-超级歌曲精选 VOL。2
90 碧奇魂 谣
95 魔法公主交响组曲/久石让
98 库洛魔法使原声集
100 碧奇魂音乐篇 VOL。1
103 罗德岛战记-英雄骑士传 1
104 中华一番原声集
117 秀逗魔法道士 TRY2
121 超魔神黄英雄传 RAINBOW
122 罗德岛战记-英雄骑士传 VOL。1
126 女神事务所音编
127 罗德岛战记-英雄骑士传 VOL。2
131 秀逗魔道士 NEXT /SOUND BIBLE3
138 库洛魔法使原声集 2
140 米仓千寻 Laittee Vaice5 年回顾精选集
141 七龙珠 GT 最新演唱集 LIVE!
146 邻家女孩
147 机动新世纪 X SIDE。2
151 库洛魔法使角色歌曲集
169 乱马 1/2 精选集电视版主题歌
170 幽游白书主题歌精选集
171 幽游白书歌唱精选集
172 高达-机动武斗传 3
175 玩偶游戏 2(原声集声集
177 神剑闯江湖追忆篇
180 超时空要塞 ULTRA FIRE!
185 天使禁猎区
191COWBOY BETOP(牛仔巴比)原声集
192 相聚一刻主题歌精选集
210 新机动战记高达 W OPERATION1
212 新机动战记高达 W OPERATION3
213 新机动战市高达 W OPERATION4
214 新机动战记高达 W OPERATION 2
233 机动战士高达 0083 VOL。1
237-238 高达 20 周年交响音乐会(2CD)
240-241 秀逗魔道士歌唱精选集(2CD)
242 失落的宇宙歌唱精选集
243COWBOY BETOP(牛仔巴比)混音集
248 机动战士高达-单曲史上超级精选 3
249 机动战士高达-单曲史上超级精选 2
253TO HEART
259 秀逗魔道士 SPECIAL
260 机动战士高达-单曲史上超级精选
263 纯爱手札 OVA 原声集
264 尼罗河女儿-王家的纹章/PART.1
265 彼男彼女的事情 ACT 3.0
266 秀逗魔道士 THE MOTION PLCTURE
268 尼罗河女儿-王家的纹章/PART.2
274 机动战舰。琉璃(南央美)电子妖精
281 下级生
286 幽灵公主,宫崎峻电影原声集
287 守护女神月天 VOL。1+2
289 神奇宝贝剧场版原声集
290 秋叶原电脑组 VOCAL 歌唱集
291 圣天空战记原声集 VOL。1
296 星际牛仔 VITAMINLESS(牛仔巴比)
301 圣天空战记原声集 VOL。2
302 魔装机神精选集 1
306 圣天空战记原声集 3
308 超时空要塞 7 林明美歌曲集(樱井智演唱)
310 小红帽恰恰原声集 2
314 万有引力 X 原声版
319 女神事务所-小女神大演唱会
320 数码宝贝歌曲与音乐集 1
322 万有引力 2 原声版
324 超魔神英雄传说音乐篇 2
326 库洛魔法使友枝小学合唱部耶圣诞节演奏会
330 小红帽恰恰原声集 1
332 封神演义
335 星界之纹章原声集
336 久石让精选集
340 猎人 X 猎人原声集 VOL。1
360 银河英雄传说-星之大海
364 银河英雄传说外传-黄金之翼
368 玲音 LAIN
369 猎人 X 猎人原声集 2
372 快感指令原声集
377-378 时空幻境 2 原声集
379 海贼王 ONE PIECE 歌唱原声集
382 小甜甜-歌唱精选集
384 库洛魔法使原声集 4
387 万有引力广播局 VOL。1
388 人形草纸-左近原声集
391 城市猎人 Dramatic master
392 名侦探柯南-瞳孔中的暗杀者
397X 战记角色档案原声集
401 卡通主题舞曲 NON-STOP 混音
412 美少女战士超级精选集
413 小魔女 DOREMI 原声集
418 麻辣教师卡通版原声集 2
419 神奇宝贝-结晶塔之帝王原声集
421 安琪莉可-女王之路 VOL。1
422 安琪莉可-女王之路 VOL。1
424 东京天使保镖-广播之夜
426 封神演义
427 海贼王 ONE PIECE 歌唱精选集
429 数宝贝歌唱精选集
433 库洛魔法使 剧场征原声集
434 守护女神月天-歌唱精选集 VOL。1
437 库洛魔法使单曲超特全集
438 小魔女 DOREMI 原声集 2
443ELF 动画歌唱精选集
449 天使禁猎区 OVA 原声集
456 最游记。幻想魔传原声集
458 梦幻天女原声集 2
462 相聚一刻 FOREVER REMEX
463-464 纯情房东俏房客-原声集(2CD)
465 地球守护者歌唱集
466 宇宙战舰 NADESICO 麻宫骑亚
467 樱花大战 TV 版 BGM 蒸气蓄音馆
468 最游记。幻想魔传 IMAGE ALBUM VOL.1
469 樱大战 TV 系列歌曲集
479 数码宝贝 02 角色歌唱精选集
484 库洛魔法使歌唱精选集 2
485-486 纯情房东俏房客歌唱全集(2CD)
493 梦幻天女原声集 3
497 久石让 WORKS。I
499 万有引力歌唱音乐集
502 数码宝贝 02 角色歌唱精选集 2
505 绯色的月原声集
506 蜡笔小新超精选单曲集
510 头文字 D 剧场版原声集
513 纯情房东俏房客-圣诞精选
520 守护女神月天-歌唱精选集
523 头文字 D 原声集声集
532 最游记。幻想魔传 LMAGE ALBUM NOL.2
540 最游记。幻想魔传原声集 VOL.2
541 犬夜叉音乐篇
808 少女革命-绝对进化革命前夜
636 万有引力歌唱精选集
639 猎人×猎人单曲精选集)
V113 丹下樱/Bummer Best
V114 桑岛法子/Best Selecti2
A002 宫崎骏作品
A022-024 浪客剑心.明治剑客浪漫谭(3CD)
A032 龙猫(歌英及伴唱集)
A034 宫崎骏卡通音乐全集 II
A035 风之谷(宫崎峻作品)
A037 萤火虫之之墓(宫崎峻作品)
A038 飞天红猪侠(宫峻作品)
A041 龙猫(宫崎峻作品)
A042 魔女宅急便(宫崎峻作品)
A043 天空之城(宫崎峻作品)
A044 天空之城(宫崎峻作品)交响篇
A056 圣斗士星矢 1997 少年记
A057 圣斗士星矢 1996
A058 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集)
A059 圣斗士星 BOYS BE
A060 圣斗士星矢(最强畅销歌曲集 2)
A095 圣斗士星矢/冥王计划
B100 头文字 D(特别歌集 3)
B101 头文字 D(插曲精选)2CD
B102 头文字 D(I)
B103 头文字 D(2)3CD
B104 机械人大战阿尔法 2-大地之章
B126 吉他高手原声集 2
B127 恶魔城默示录原声集
B131 莎木
B132 藤崎诗织风之扉
B135 机械人大战阿尔法-天空之章原声集 1
B144 超级机器人魂歌唱精选集
B145 宇宙巡航舰 IV 复活原声集
B146 火魅子传 "恋 "解
B148 饿狼传说
B182-183 拳皇 99 原声集
B190 拳皇 99 混音集
B229 太空战士 8 代/交响乐版
B266 太空战士 8 代-钢琴精选
B317 生死格斗 2 原声集
B325 樱花大战/组太正 15 年音乐原声集
B339 樱花大战新歌谣全集 2
B358 拳皇 2000/混音集
B506-B507 樱花大战歌谣秀/海神别壮
B546 樱花大战/活动写真全曲集
B547 格斗天王 2001.原声集
V023 米仓千寻
V039 林原/Perfume
V065 高桥洋子
V072 林原
V101-V103 久川绫(3CD)
V110 新居昭奶
V124 米仓千寻/apples
V131 坂本真绫/Grapetruit
V140 米仓千寻/Little Voice



www.gameday.com.cn/bbs　　fuxf@cbigroup.com

窗外又开始下雨了。不知道是不是心理作用，总觉得初春的小雨天气似乎比冬天更加寒冷……

“哦啊啊，这天气怎么比过年前还冷啊？”DRAGON和星辰跺着脚搓着手从门外进来，“fei你居然还不开空调？真有本事……什么，开着呢？有没有搞错，28度？但房间温度只有14度，还是在空调周围！靠，这台机器莫非还在休假？”

“没错，”DRAGON指指呆望着电脑屏幕的fei，“就和这小子一样。”

“嘿，嘿！发什么呆呢？”星辰伸手在fei面前晃晃，然后耸耸肩，“完了，精神状态果然还处于假期中……”

“他想用这招装傻吗？”DRAGON眼里现出一道凶光，“看我来让他清醒吧……”

星辰移到一边：“喷火的时候注意攻击范围，别把旁边的书点着了。”

“放心，老字号，有保证。”

“呃……”fei突然从冥思中复活过来，疑惑地看着自己的衣服，“唷?！我的衣服什么时候烧焦了？”

然后DRAGON那张大脸就出现在面前，照例带着和蔼而关切的笑容：“醒了？假期过得怎么样？”

“啊，还好啦，天天走亲戚，天天到处吃，吃了就回家睡……唉，又胖了……”

“谁问你这个？”DRAGON的笑容慢慢狰狞起来，犹如寄生前夜里的线粒体变异，“你说过在家准备一些稿子的吧？准备好了么？”

“……准备？”

整幢楼轻轻震了一震。

“啧，靠不住的家伙……”DRAGON悻悻地朝贴在墙上那个呈现骨灰状态的骷髅又喷出一口火，“难得的假期就用来懒散的吃吃喝喝！”

“对了，DRAGON你回家都干吗了？”星辰在旁边插嘴。

“我吗?豪快的吃喝睡玩啊！！一天只睡4小时，其他时候都在感受生命的美好啊！”DRAGON一脸的理直气壮。

“……”

窗外的雨还在下。

“哎呀，生活规律还是调不过来呀……”fei趴在电脑桌前有气无力的叹息着。

“瞧你那样，就知道春节期间你都过着怎么腐朽糜烂的生活！”DRAGON一脸的鄙视。

“您不也是在豪快地享受生活么？”

“可我不象你，回来之后还跟个史莱姆一样瘫在电脑前面！”

“……星辰，你什么时候换的造型？”fei开始转移话题，确实，星辰现在正以古怪的造型呆在电脑前。

“本来说春节期间换个形象的，”星辰郁闷的回答，“但一直没想好……”

“……那也不用拿哈罗的身体来凑吧？”

门突然开了，门卫提着个人形物体走进来，往地板上一丢：“这个，是你们办公室的吧？”

众人向那物体看去：“呦，这是什么呀？”

那物体居然就挣扎着站了起来，直接朝屋里走，把大家吓了一跳：“哎？还会动？”“喂喂，你去哪里啊？”“你坐那里干吗？那是短笛的位子……”

人形物体无奈地转过头：“就是我啊，我回来了哦。”

“你，你是谁啊？”

“我就是短笛啊，你们认不出来了么？”

“吓？……认，认得出来才怪！”大家拥过去，开始打量这个家伙，“有没有搞错，憔悴成这个样子？比走的时候还瘦，您春节期间都干吗啦？被沙鲁吸过？”

“别提啦……每天被拖去喝酒喝到吐，最后几天是在医院里打点滴过的，唉……”

“喝酒？”DRAGON眼神变得神往起来，“都喝什么来着？”

“白酒啤酒红酒洋酒……唉，有什么就来什么……想跑都跑不掉，他们还开包间闹通宵，酒一件一件往里搬……”

“腐败啊！”众人一起发出感叹。

“你，你你……”DRAGON悲愤地指着短笛，“这种天赐良机！……每天都可以大口喝酒耶！你，你居然吐！浪费！这是极大的浪费！”

“我都胃出血了啊……”

“有酒喝的话，胃算什么?！”

“……”这次是大家换用满脸竖线的表情看DRAGON。

第五个回来的是CLOUD，满面红光，整个人都洋溢着节日期间的欢快。他精力充沛地走上5楼，精力充沛地开门，然后精力充沛地大喊：“大家好！”

“…………”迎接他的是四张没精打采的木头脸。

“唷？怎么了这是？”CLOUD惊讶地环视一周，“没事吧？”

“啊，都还好，这班废柴是典型节后综合症，”DRAGON抬起头，“怎么样啊这个春节？”

CLOUD马上沉浸在幸福美好的回忆中：“还好啦，吃了两顿涮肉，爽，真爽！”

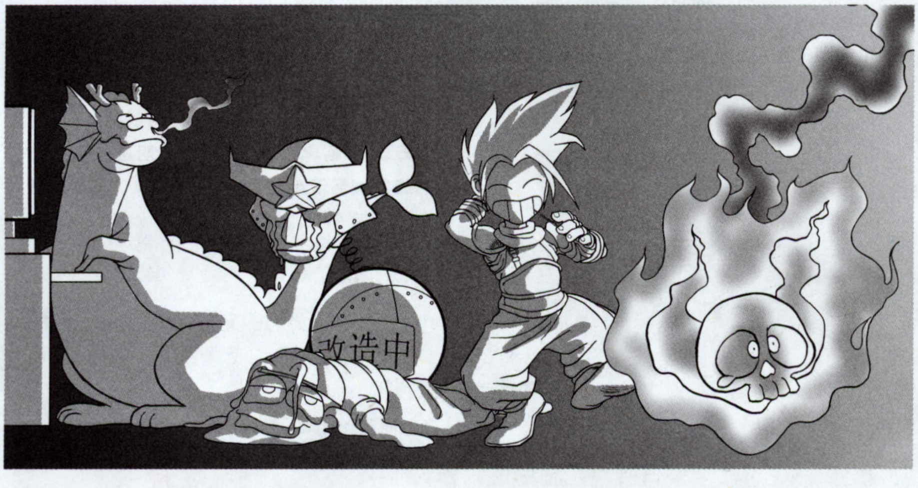
“涮，涮肉！”编辑部其他两大肉食动物fei和星辰同时振作起来，“在哪里？”

“废话，当然是肚子里……呀呀，那两顿算是吃了个痛快。”

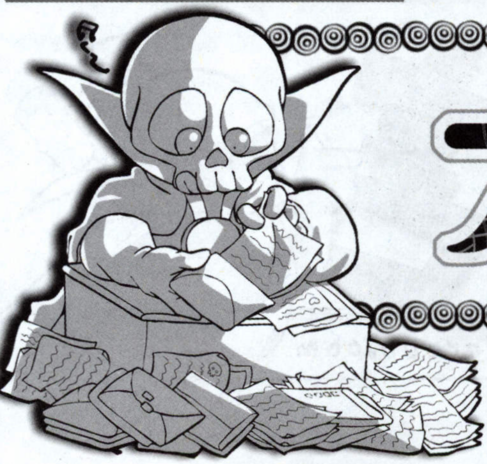
“口胡，你这个革命的叛徒！”

“口桀口桀，你们便羡慕我到死吧！”

“喂喂！不要废话了！放假之后消耗了我们一半的时间，这个月还只有29天！”DRAGON拍着桌子，“把干劲拿出来，马上进入高效率的工作状态中！”



才语邮局



“呃，嘿嘿……”整个上午，fei 都在望着屏幕发呆，不时咧开嘴傻笑一会。

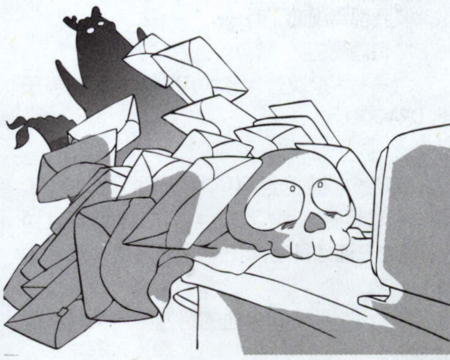
“这人一定又在偷偷和谁聊天，瞧他笑得那猥琐样儿！”星辰和短笛在一边窃窃私语，“节后综合症就他一人还没恢复了吧？”

CLOUD 看看 DRAGON，然后指指自己旁边的大刀：“要不要再把他烤一次？或者让我来……”

DRAGON 摇摇头：“要做好一份排骨，只用刀或者火都不行，应该先把他切片再用火烤……”

“喂喂，你们都没人来拿信么？”门卫小汤在门口探进一个头，“放假之后累积的信件可是到一定程度了啊！”

“嘿，我怎么把这茬忘了！”DRAGON 一脸邪笑的站起来，“我去拿。”



看着千年魔龙得意消失的背影，众人都觉得后背有点发凉，唯一还没察觉的，也就只有那个还在傻呼呼看着屏幕笑的家伙了……

……好大圣，急纵身又要跳出，被佛祖翻掌一扑，把这猴王推出西天门外，将五指化作金、木、水、火、土五座联山，唤名“五行山”，轻轻的把他压住。众雷神与阿傩、迦叶，一个个合掌称扬道：“善哉！善哉！”

（DRAGON：“口胡！你在写什么？这不是西游记吗？”

fei：“……然而这就是那天的情景啊……”

镜头转回案发现场。）

……不知何时重新进来的 DRAGON 翻掌一扑，将满怀的信件化作五座大山，唤名“五信山”，轻轻的把他压住。众编辑一个个合掌称扬道：“善哉！善哉！……谁叫你丫笑得那么猥琐！”

然后 fei 奋力挣了个脑袋出来：“WHAT？出什么事情了？”

“没出什么事情，”DRAGON 的脸比佛祖还慈祥，“只是觉得你该工作了。”

“让我再有点缓冲期好不？”

“缓你个头呀？没看见信都可以把你埋起来了么？给你两天时间，把才语邮局搞定！”DRAGON 顺手就贴了一张“唵嘛呢叭嘧吽”的帖子把 fei 镇了下去。

武汉 张志

2 月号最不满意的文章：所有“才语游言”；理由：没有意思，看不下去；希望去掉这个栏目。

✎……大哥，别这样，您别砸我饭碗，咱们有话到那边角落好好说，别让大家都听见了……（伸手去摸角落的木棍）

重庆 逐问

你们可以提价到 10 元出两本书，一本为彩色专项重点攻略，每期以攻略有优秀图片画质的游戏为主，另一本为黑白简泛攻略，以简要攻略提示大量游戏为主。虽然必然带来大量工作量，不过要想在这激烈的市场上竞争下去，就必须不断变革，我相信你们也不愿看到 3 月份抽奖结束后发行量大幅下滑的局面吧！

✎呀呀，是个很有挑战性的想法，不过现在大家的精力要再抽点出来重新做一本书，实在是有点困难，以后条件成熟的时候我们会考虑的。小声问一句，全部做成攻略了……那我怎么办咧……

昆明 王鹏

才语游言刊登的文章质量时好时坏，我觉得有些作品实在是不够水准，希望 fei 能切实把好作者创作态度这一关，不要因为是熟人就睁一眼闭一眼。

✎想起那天催稿的时候了……fei：“XXX，稿子怎么样了？”XXX：“那篇文章还有点东西需要查证，我下午去找……”fei：“什么？你丫的意思是遥遥无期了?！”XXX：“已经完成大半了，但其中有段引用的圣经片段我找遍全书也没看到，估计是启示录里面的，这书我没有，得下午去朋友家借。”fei：“那，多久能搞定？”XXX：“不知道，我要先把那小子找到，这人住郊区和我隔了整个城，坐公交车过去也要 1 个多小时呢……”fei：“……不用这么拼吧？我只是要恶搞文章而已耶……”

放心，我会榨出作者最后一点脑汁——此外也希望看到更多普通读者的投稿。

成都 曾浩

虽然新年已过，但我还是想送上日本问候语：锅你得洗哇！碗你得洗哇！锅和碗你都洗了哇！（相信你们都看得懂吧！）

✎请放心，我们也扫了地了，抹了桌子了……

上海 李佳

说实话我真的挺担心你们几个编辑的肾呢……不过我真的很喜欢你们的“游戏日”这本书。哦，我想问一下 CLOUD，你以前是不是《电子游戏广场》的那个 CLOUD?

✎我，我觉得自己的肾还尚好……倒是胃比较令我担心（笑），至于 CLOUD 等人的过去，一直有读者来信询问，那么在这里就一并回答了吧：CLOUD 就是那个 CLOUD，星辰也是那个星辰，DRAGON 还是那个 DRAGON……

武汉 任康志

看到这一期的内容真是让人伤心。给我的感觉就象是一些废品往上搬。我看你们在想过年的事，所以没有好好办这期杂志吧？我真不知该怎么填调查表……还有上期《WLID ARMS》64-66 页这几页的地图跑哪里去了?

✎关于“WLID ARMS”的这个问题还有几位读者问到，在此一并回答：那几个空缺的迷宫地图，是因为这几个迷宫是类似无限循环的，用地图表现价值不大，不过忘记注明这点倒是我们的疏忽。至于迷宫里标注的“F00X”等要点可以参考当期 47 页上的系统篇。

沈阳 徐嘉骏

本期最不满意的文章：没有；理由：老师说：“即使有不会的空也要填上，万一蒙对了就得分了！”

✎啊哈哈哈哈，怎么和我中学老师说的话一样咧？而且她还说过：“英语考试的时候你不会的

选择题就填 C！”（CLOUD：“我们数学老师说的是填 D……”星辰：“我们化学老师怎么说是 A 呢？”短笛：“见鬼了，我们物理老师是说的 B……我们这几个老师是不是互相认识啊？”）

四川德阳 Philing

当天空化作虚无，当阳光不再倾洒，当你们的眼中不再拥有光芒……的时候，就可以恢复原定价了。TO 短笛：看得出来你喜欢漫画，能否开个漫画小板块？（PS：你闭着眼睛时很象麻仓叶的神情）

✎当山峰没有棱角的时候，当河水不再流，当时间停驻日夜不分，当天地万物化为虚有，当太阳不再上升的时候，当地球不再转动，当春夏秋冬不再……（众编辑纷纷将显示器和键盘投掷过来：“你丫够了没？！”“当你个头啊当！唱这几句你的胃都不泛酸么？！”）很遗憾，根据目前读者调查表中的调查结果，支持和同意涨价的读者比例为 43.7%，无所谓的 31.6%，反对的为 24.7%……所以您就当我们的眼中已经不再拥有光芒了吧（反正我眼睛本来也没光芒），从目前的情况来看涨价也就是最近的事情……至于短笛那个形象，你不说我还真没看出来，哈哈。（“麻仓叶是谁？”几乎不看新漫画的短笛迷惑地问——然而我刚在某动漫论坛上看到“我们来讨论老漫画通灵王吧！”的帖子……天哪，难道我们真的老了。）

沈阳

要涨价就快点涨吧，反正我一直是用 9.8 元在买，跟老板说 7.8 他也不信，这两元钱掏得很憋气。还不如早点直接涨到 9.8，这样对我来说没改变，还可以让奸商少赚两元黑心钱！（虽然也想要彩页，但现在的样子卖 9.8 元我觉得也满值）

就象回答上一位朋友所说的那样，在调查表上支持我们恢复原价的读者还是占多数，而根据调查表显示在这次长达半年的优惠中不少读者由于种种原因并没有能享受到 7.8 元的优惠价。随着一系列伴随改版而进行的回馈读者活动结束，价格也将在近期恢复到 9.8 元，请大家继续支持我们做出更好的杂志。

成都 郑汉宇

新年了自然会有新的心愿，XB 的入手已是板上钉钉，全机种制霸指日可待，哇哈哈哈哈……现在已有越来越多的人明白，与其用今天的钱买明天就淘汰的电脑玩游戏，平台相对稳定而又无须安装的游戏机是更好的选择。本班现在有 12 台 PS2，4 台 XBOX，2 台 GC，18 台 GBASP，还算多……

✎这，这是什么班级啊？我上中学时全班加起来 3 台 FC 一台 SFC，每天放学后就杀去街机房，5 毛钱两个币杀一局 KOF96（春节时回家，发现街机房的游戏币还是这个价格）……你们，你们实在太奢侈了！现在的年轻人啊，实在是……（碎碎念叨中）

云南呈贡 李俊玮

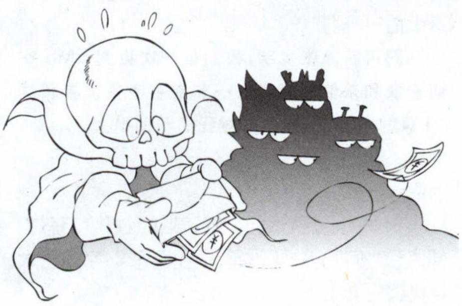
确定一下你们的上市日期，的确我是在这时的总经销处购买，但是书到也是每月的 20-25 日之间（看到本期一位仁兄的 2003 年 12 月 11 日的 1 月号……汗），如果是按你们那儿的上市日期的话，岂不太太太不公平了吧？（2 月号是 1 月 26 日才到的哦）

✎如果说 1 月 26 日你那里能看到 2 月号杂志的话，证明邮政效率还是满高的啦，一般我们的杂志都是这段时间才上市的，当然成都本地或许提前个一到两天……但 2003 年 12 月 11 日的 1 月号？这也太超前了吧？要知道那时侯这期杂志还在制作呢……

上海 余俊

俺是个日语盲，更要命的是还是个日本历史盲（几乎等于 0），所以俺从来不玩“信长野望”和“太阁立志传”，历史教科书的资料少得可怜，电视台播的大和剧更是少，书店的日本战国历史也找不到。你们能不能介绍一下日本战国的历史啊？

✎登出这封来信的目的是理直气壮证明本期战国历史教育是顺应民心的（笑），不过还是提醒一下：邮购我们杂志请千万不要在信封里夹钱！请直接汇款到发行部，地址是成都市营门口路民光商厦五层电脑商情报发行部，邮编 610036，汇款单上注明你要邮购的期数和本数。（然而这个问题我好象以前就有回答过？下次再碰到同样问题，我可不管了喔……）



苏州 柳俊

我想买 2003 年的书，是否只要把钱放在信封里寄到编辑部就可以了？一般要多少时间能收到？

✎幸好您没有把钱放在信封里，不然就又将引起编辑部的一阵哄抢风暴……具体正确做法请参照上一位。

重庆 黄丹渝

《战国无双》和《FFX-2 国际版》快上市了，到时这两个游戏攻略至少每个 50 页，不然我就把 fei 你封印到照相机里！

✎FFX-2 国际版除了主角的衣服可以被打掉外好象也没有太多新东西嘛，S-E 啊，你堕落了啊……请再堕落一点吧……（众人：“你也就只关心这个……”）这样也要 50 页？算了，如果您是零或红蝶里那几个可爱的小 MM 的话，我倒是不介意让您封印了……不是？那……请到左边大门口外面排队，想封印我的人最近比较多。

南京 刘海跃

我发现每期的大杂烩里面就数星辰大人那里最有货，伟大无敌英明神武玉树临风……（以下省略若干奉承词）的星辰 GG 啊，看在我是一个忠实的机战 FANS 也是你的 FANS 的面子，把您的夏亚 SP 借给我吧，或者，偷偷告诉我 2 月号提到的神仙姐姐的 QQ 号……

✎喔，找星辰的？您等一下我去叫人。

星辰：哇哈哈哈哈……狂笑中！！（fei：这个……那个……对不起……打扰一下……能不能回答问题先？）

灭活活~你的奉承我全部收下了，既然是 FANS，好说好说！不过只有夏亚 SP 不行！！我说，出来混，总是要还的……买东西，钱总是要给的……（众人：赶快还钱！！）别看我拿个夏亚的 SP，其实哥们儿真没什么钱，现在欠的债还没还清呢！你要管我借个夏亚 SP，我看这么着吧，再给你看看两眼，过过眼瘾吧！说实话，这东西我还真舍不得用，到现在才充过一次电而已……要是谁真想要，我咬咬牙，3000 块您拿走，我就当从来没见过这东西……

至于神仙 MM 的 QQ，目前还在验证中……（口胡，一定要用视频！）人家可是大明星，忙啊！再说，未成年人不让进网吧的，要不等她 18 岁了，咱们再下手？口黑口黑……（fei：……早知道就不让你来回答……）

合肥 陈桥

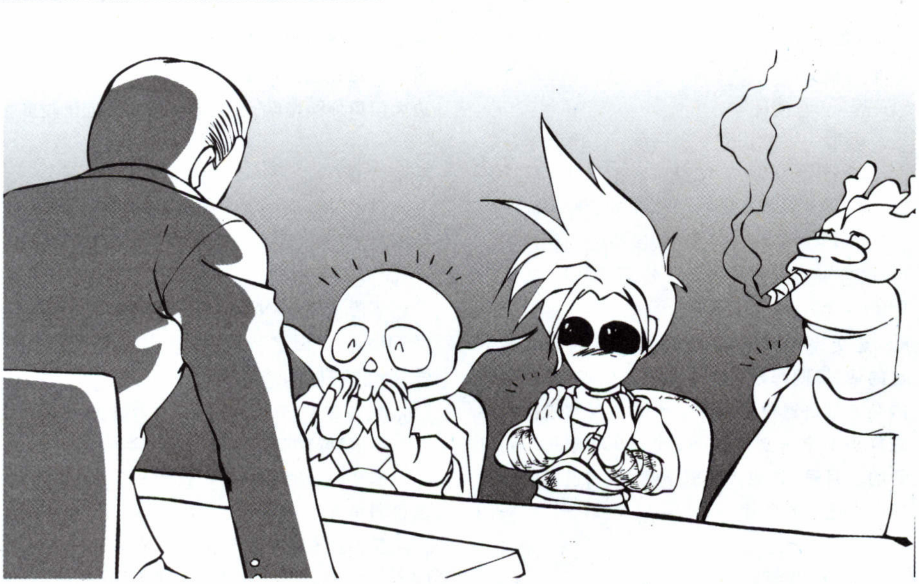
希望能介绍一些硬件购买的知识，比如型号啊直读芯片种类啊等等，我最近终于攒够钱买 PS2 了……

✎攒够了？恭喜，定是托过年压岁钱之福吧？关于直读的问题，其实每家电玩店都该有套自己的操作手法（当然那店子厚道不厚道就难说了……汗），但在电子游戏越来越受到重视的情况下，还是尽量不要改机的好，这样即使出问题也可以有充分理由保障自己的权益。

上海 计云

有件事要 fei 大哥帮个忙。前几日，小弟购得 FFX-2 的 Z 版一张，可是发现没有 SONY 原装封条，据 BOSS 说这是由于是 EA 代理的。打开包装除了有日文说明书一张，还有繁体中文说明书一张及一张抽奖券，上书抽奖地址是“尖沙咀……”好象是港版的样子，但 BOSS 说是日版，价格 358 大洋，不知真假与否。如果是假的，我去砍了那个 BOSS，如果是真的我砍了我自己——因为那张抽奖券过期了，而奖品是尤娜的双枪加 FFX-2 主题支架加主题记录卡。

✎就您说的情况来看，这游戏应该是港版的行货，不过别在意，和日版内容是一样的，虽然 358 元的价格有点贵（一般来说 300 足矣）……不用砍谁了，好好呆家里玩游戏吧，怎么说也是正版耶。



湖南永州 夏玄

正在拆信和看信的同志：

首先我对你表示亲切的慰问，并且对你们辛勤的工作和苦干的精神给予高度的评价！！

（众编辑鼓掌）

当过学生和开过大会的同志们都知道，话不多的领导是大家最喜欢的，所以，老夫就直接提出问题，指出重点：

1.老夫认为攻略好是好，但当前所有杂志上的攻略大多格式统一，老夫希望你们该极力避免这一点（就目前来说尚可）。

（领导喝水，台下众编辑鼓掌）

2.对于某些过激读者意见该认真对待，但切勿他说什么就是什么（这点可能轮不到我来说），有主见的男人才能让MM们自动上门，杂志也一样。

（众编辑热烈鼓掌，中间传出“说得好啊……”“唉，我当初就是太没主见了”“我该主动推倒的”之类意味不明的谈话声）

3.强烈要求将杂志文章索引（全部）登于杂志网站上，方便读者同志们查阅及邮购。有一点意见：为何第五十期上无去年全年文章索引？是小编们忘了还是从未有过这个想法呢？

（DRAGON：“向领导汇报，因为50、51期的版面有限，2003年全年索引我们是登在2004年2月号上的，请领导验收。”）

4. 希望小编们给一小块地放置杂志邮购信息，否则我们这上层领导怎知编辑部的书库是否还有库存？

（众编辑掏笔记录中……）

总的来说同志们做得是很不错的，希望同志们将来能越做越好，彻底切断资本主义小尾巴，《游戏日》的健康成长的道路是又红又专的，攻略革命作为一项政治原则，以文字的形式固定下来，作为一本杂志对掏钱的读者应尽的义务。革命即将成功，同志们继续努力！

（众编辑起立长时间鼓掌……）

昆明 伍志兴

你们的书越做越好了，我同学经我介绍这本书后，也成为你们的忠实读者了，我大年初三去他家玩前就买了两本《游戏日》，书店老板一个高兴，两本书的0.8元零头都替我免了。我送去一本给他，怎么样，你们的书都赶上礼品了。

✎啊哈，说起来这次北京的CHINAJOY展览上CLOUD他们也送了N多的书出去，果然是很好的礼品吧！不过，那老板还真不错啊，我在成都本地有时想买一本（编辑部的样书总是不够用……），拿出名片来老板都不给打折：“骗谁呢？你这名片我10块钱可以印一堆！”另预祝您母亲早日恢复健康。

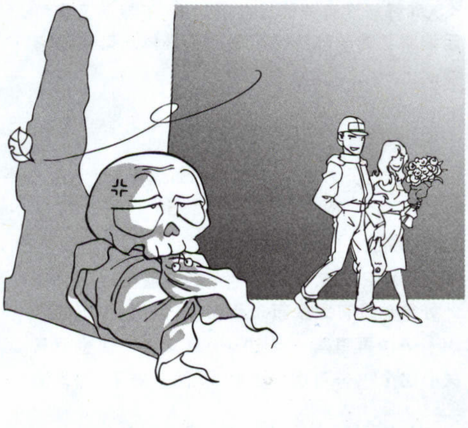
本期特别奖：福州陈磊，正在编辑们奇怪他的信纸为何如此之薄时，突然发现信纸上方赫然写着“福建XX大学XX课试卷”字样，全体无语。（星辰：“其实最强的信，是以前收到过写在餐巾纸上的……”）

四川新津张龙宇，我们第一次见到EMS寄调查表和来信的读者……非常感谢张读者长达14页的来信，您的意见对我们帮助很大。

上海 何乐为

对fei以及所有独身的编辑们：打倒万恶的情人节！呜呜呜，可恶啊，让我们在2月14日大声呐喊：打倒……

✎啥都不说了，握手。欢迎加入死死团（“情人去死去死团”简称）行列。不过2月14日那天，我们能做的事情只有……上班。（想起了高桥留美子在《相聚一刻》里的经典场景，五代和坂本坐在街边：“为什么放眼望去，尽是不合适的组合呢？”“俊男美女的组合更是令人生气！”“……说得好。”）



这个是给朋友做的广告……

www.chinagba.com 掌机地带是国内建站最早的掌机网站之一，早在2001年这GBA推出后的一年就已经建立了。本站主页基本每天更新，不断将最新的掌机新闻、游戏攻略和游戏推荐献给广大的网友，而且去年还推出汉化著名游戏主页的工程，在一部分玩家群中人气度高的游戏官方主页在游戏推出前汉化成中文版，以方便不识日文的网友。

站内论坛除了游戏讨论等区外还设有攻略组及点评组，攻略组负责了站内大部分的游戏攻略制作，攻略的及时和全面得到了广大网友的好评，新成立的点评组则是在第一时间内向广大玩家推荐最新最好的游戏，已经在站内有较高的人气了。

做为国内最有实力的掌机网站，本站将不断努力为广大玩家带来更多的惊喜！

这个不是广告……

周日公司停电，预定的加班无法完成，于是难得有一天假期的编辑们开始在难得阳光明媚的街上溜达，意外的在新美编小梁指引下发现了成都光华村的一家漫画吧（其实人家早就在报纸上做过广告，不过我们都没看到过……），环境不错——而且重要的是离宿舍很近！

fei和短笛遂在里面消磨了一下午，直到天色完全黑下来，临走时两人还各办了一张会员卡。“以后出完片儿没事干的话，那几天就都在这里耗着了……”短笛一脸“终于找到组织”的模样，fei也很赞同地点点头：“一杯饮料，在这里呆一天，饿了到楼下吃饭，天黑了回去睡觉……喔喔，多幸福的生活啊……”

特别通知

1.所有搜集胸牌活动中奖品为“赠阅全年杂志”的读者，你们的赠刊将从3月号开始邮寄，到明年2月号止。请还没收到确认中奖通知的中奖者尽快与我们联系并告知正确地址——已经收到通知的读者也请回函或电子邮件确认地址。

2. 我们将为长期持续来信的读者建立一个数据库，并按照调查表上的联系方法告知大家各自的编号，以后大家在填写调查表的时候就可以直接填写编号，而没有寄过调查表的读者请继续完整填写，我们也会持续将你们登记入库（……怎么象是银行在登记金条）。

此外，以下读者请尽速将自己的详细地址来函告知编辑部：陈成宽（广东清远）、金剑（浙江海宁）、刘财华（福建福州）、丁宁（北京）、刘凯（安徽合肥）、庄洁（广东饶平）、罗旋（地址完全不详……）。（不过先泼个冷水，诸位没有中奖……嘿嘿）

仓木麻衣

风の啦啦啦

——聆听邻家女孩的歌声

1999年10月，16岁的仓木麻衣在美国推出首张CD“BABY I LIKE”，以“外国输入盘”的形式在日本发售（按咱们的话说叫“出口转内销”），销量不错，于是跟着以一曲“Love,Day after tomorrow”在日本出道（又出一次？），随后她的名字便开始经常出现在各音乐杂志及排行榜上面。

仓木麻衣资料

本名：青野真衣(传闻)
英文名：Mai Kuraki
生日：1982年10月28日
血型：B型
身高：162cm
出道日：1999年12月8日
兴趣：电影、音乐、绘画、制作饰物……
喜欢颜色：红、粉红、橙、黑、白
喜欢动物：狗、猫、熊猫
最喜欢的零食：柚子
重要的事：友谊、时间、家庭、学校生活
座右铭：Let it be
口头禅：成せばなる！！
美国出道单曲：Baby I Like
日本出道单曲：Love, Day After Tomorrow
喜欢音乐：Black Music
喜欢的人：父母

而她的第二张CD “Love,Day after tomorrow”——也就是在日本的出道作则全是由自己填词的，不过发片时完全没有象其他歌手那样利用传媒造势，所以没什么人认为她有进榜或是造成热烈回响的机会，但从发行前后开始，全国的FM电台在播放这首歌时，不断出现“是谁的歌？”的询问反应，而且一直持续下去……

3个月后，仓木麻衣维持稳定的单曲成绩一举跃到第2名，销售突破127万张，外界也一致公认（现在才“一致公认”，早做什么去了？）她是拥有良好音质、歌唱实力坚强的长卖型歌手。

麻衣的第2支单曲是“Stay By My Side”，一登场就抢下排行榜头名，和前张单曲一样长久不衰，而从不曝光的仓木麻衣自然成为外界关心、好奇的对象。尽管她一直保持“生活和学习优先”的态度低调行事，显然是努力想成为一名“普通学生”，但在越来越红的现在……看来是没可能做到的事情。

再往后，就是出道的首张大碟“delicious way”就创出340万张的销量，击败宇多田光成为新的日本乐坛小天后（日本的“小天后”也太多了点吧）。在2000年取得了年度细碟销量冠军、大碟销量亚军（160亿8000万日圆）、最佳作词、最出色新人奖和最高唱片收入亚军等五个奖项，与人气正盛的滨崎步平分天下。

而此后她也进军游戏和动漫界，以歌声为玩家们带来了新的感受，比如“名侦探柯南”的片头片尾曲就几乎全由仓木麻衣包办，而更让我们熟悉的，恐怕应该算是《宿命传说2》的主题曲了，用某友的话说，“嗷嗷好听啊！”不过本次CD里还要另外推荐两首歌，“风の啦啦啦”，还有她和孙燕姿合唱那首“Tonight, I feel close to you”，相信不会令大家失望。

CD目录

1. Secret of my heart（柯南ED9）
2. Winter Bells（柯南op10）
3. Start in my life（柯南ED11）
4. 风の啦啦啦（柯南op12）
5. Time after time ~花舞う街で~（《柯南~迷宫の十字路》ED）
6. Natural（《柯南~迷宫の十字路》广告曲）
7. always（《柯南~天国的倒计时》OP）
8. key to my heart
9. Delicious Way
10. Stand Up
11. Stay by my side
12. Love, Day After Tomorrow
13. Feel fine！
14. NEVER GONNA GIVE YOU UP
15. my story your song
16. Tonight, I feel close to you

"……"看着厚厚的信件堆，即使是早就觉悟了的死灵也不禁小小的露出了一丝迷茫的眼神："有没有搞错，我不过半个月没有清理而已……"

千年魔龙的身影浮现在背后："不要罗嗦，不要抱怨，事情不做是不会完的，让我们看看你的潜力吧……口胡，不许睡觉！魔龙千年吐息！"

被读者信任的商家全国前五名：（百分比为读者对该商家投票的比例）

成都火星电玩 11.61%

上海智力苑电玩超市 9.85%

长沙火星 8.23%（都是老面孔啊……）

不被读者信任的商家全国前三名

上海宏龙游戏店 7.06%

重庆游戏天国 5.47%

上海新次元 4.81%

各主要城市被读者信任的商家前三名：（百分比按当地投票基数计算）

上海：

上海王子游戏 11.60%

上海智力苑电玩超市 9.36%

盛记游戏机专卖店 7.29%

北京：

北京天安游戏王国 26.57%

北京新亚电玩 20.33%

北京嘉兴游戏机经营店 13.52%

长沙

长沙火星 42.26%

长沙新世代电游 15.03%

长沙火炬电子 14.75%

成都

成都火星电玩 47.37%

成都天空电玩 20.28%

成都基地电玩 17.52%

本期有效调查表数量：2593 份

《才语游言有奖征文活动》启事

"才语游言"栏目开张以来，承蒙广大读者支持与厚爱，才能成长到今天的地步。为了真正做到"与读者互动，与读者交流"，让大家更好的参与进来，从下期开始本栏目将举办第一次《才语游言征文活动》，请大家踊跃参加。具体规则见下：

1.本次活动征文内容为与 TV 游戏有关的作品，体裁不限，字数不限，格式不限（画稿、自拍创意视频、音频、照片等等也在允许之列！）……总之，没有限制！

2.本活动每月将登出优秀参赛作品，请读者在调查表上对自己喜欢的作品进行票选，当月票数最高的前两名为优胜，自动进入决赛。

3.初赛时间共 4 个月，初赛优胜的 8 名选手参加决赛，每人需再进行一次投稿，由读者评选出最喜欢的作品，得票数最多者为优胜。

4.每轮活动参与投稿人数少于 10 人，则优胜者只取 1 人；若当轮作品最高得票数少于 50 票，则当轮优胜者空缺。

5. 本活动初赛有效期为 2004 年 3 月至 2004 年 6 月，每月截稿时间为当月 15 日，以当地邮戳为准（例如要参加 4 月号杂志的比赛，稿件需在 3 月 15 日之前寄出）。

6.决赛有效期截止为 2004 年 8 月 15 日。

7.本次活动优胜者将获得 GBASP 一台，凡参与投稿的读者都将获得奖品一份。

8.本次活动最终解释权归《游戏日》编辑部。

参赛者请将作品以及自己的详细联络方式寄至成都市营门口路民光商厦 507 室（邮编 610036）或电子邮件至 fuxf@cbigroup.com。手写稿请在信封上注明"征文"字样，电子邮件请在标题上注明"征文"字样。

在这里要做个通知，被大家千夫所指万人痛斥的北京博凯利公司，已经在上个月更换了 BOSS，据说是要洗心革面。鉴于大家本月提供的其罪证都是以前的资料，为了给它一个改正的机会，这次我们剔除了关于它的投票，所以大家看到的不受信任商家百分比都不很高。

重庆　张宇：重庆……说着伤心……信得过的已经没有了！重庆游戏天国卖我假的 GBA，仙童那 JS 想卖我 39007 的翻新机，但被偶识破了！游戏机地也开始变身为 JS 了！

北京　吴狄：现在我比较喜欢在网上购物了，买了很多喜欢的东西，都没出过问题。（众所周知现在最容易上当的就是网络购物，而这位仁兄从没被坑过也算奇迹，在此对他的勇气、信心和运气表示十二万分的敬意……）

天津　王盛志：我从来没有在电玩店买除了光盘以外的任何东西，这是避免损害我利益的最有效行为，读不出来就可以换，这些店也可以了！（好办法，推荐给所有拥有主机的人……）

云南呈贡　李俊玮：特别举报：昆明市花鸟市场上的游戏店（特别是外地人的店）全是 JS 或 JS 平方的店。（来自云南的店家资料很少，希望云南的读者能积极提供线索）

重庆　黄思渊：重庆游戏天国好象卖过翻新机，是听同学说的，我不满意是因为打电话去问游戏卡的价格，居然说要去了才知道，切！

浙江温岭　谢小健：我的 PS 烧机了，我们这里没有修的地方，但寄出去修也不放心，怕寄不回来，结果就寄给了长沙火星，过半个月就修好了，花 100 来块也把机器寄回来了，我很高兴，觉得这个店信誉还不错。（要是包括邮费在内，全套 100 的话，倒也不错……但现在二手 PS 也很便宜了）

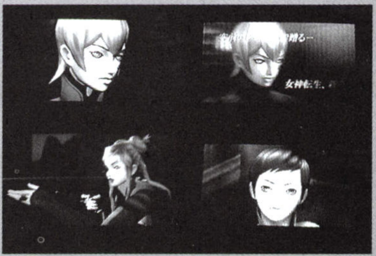
上海　蔡俊杰：智力苑有卖翻新机的可能性，盛记有作欺骗性广告，更不对；"王子"是我心中最圣洁的地方（以前），现在对我来说"王子"也不可信了。

重庆　周翔：这个奸商太多啦！比如 GBA80%都是翻新的，收二手机时黑着良心杀价等等……对了，仙童和机地不是一个老板吗？难道你们不知道？（咳，没注意过……）

业界情报局

新年好啊诸位！相信看到书的时候大家也是该上学的上学该上班的上班了吧？希望大家新年新气象，猴年猴爽猴爽的（引自某人 MSN 上的名字）！休息了 10 来天，似乎又多了不少新东西，毕竟日本是不放春节的啊……

新“女神转生”系列情报



ATLUS 预定夏天发售的新“女神转生”系列目前命名为“数位恶魔传说”（Digital Devil Saga~Hythloth Tuna），本作沿袭之前系列的世界观，但出乎意料的是废除了最具特色的“恶魔交涉合体”，据称是为了让玩家体验到目前为止所截然不同的游戏系统。在这次的游戏系统中虽然没有恶魔合体的要素，但将采用“吞食敌人”的全新系统，游戏中玩家所扮演的主角们可以藉由变身成恶魔的 Artma 的觉醒，而变得只能藉由吞食恶魔为生的状态。而且当玩家在与恶魔战斗时，本身也都能变成恶魔来进行战斗（魔人但丁？），并能通过吞噬恶魔得到能源与经验值，当经验值累积到一定数量时，等级便可以随之而提升（这个设定令我想起“变身斗士凯普”里一个叫“阿普顿”的角色）。

玩家不断吞食恶魔之后可以逐步成长并学会各种特技，当队伍的特技满足一定条件时便可以施展出合体技来打倒敌人。且玩家在战斗时还可以使用防御对手的属性攻击等 Break 指令，对手的属性攻击与玩家选择的 Break 指令一致时，还可以将敌人的攻击给反击回去，让战斗变得更加顺畅有利。

“幻影”主机将在今年推出

虽然在上期混沌谷里调侃了一番这台主机，但没想到截稿之后它居然又复活了……近日，以新主机“幻影”而备受业内关注的 InfiniumLabs 公司宣布，将会聘请前 XBOX 市场战略主管 Kevin·Bachus 作为新总裁兼首席运营官。

随后 Bachus 在发布的声明中声称：“幻影将会吸引广大顶尖游戏发行商制作游戏，它将以宽带连接性能带给消费者惊人的互动娱乐体验。”除了一大堆新官上任三把火表决心之类的话之外，Bachus 同时明确表示该主机将肯定会在 2004 假期来临之前退出，“我们绝对不会傻到浪费这个大好时机”。由于索尼、微软、任天堂都可能在 2005 年年底推出新主机，因此“幻影”选择 2004 年这样一个空白期发售确实是最为明智的选择。

《真三国无双 3 之帝国》即将发售

KOEI 宣布，《真三国无双 3》的第二资料片《真三国无双 3 之帝国》（真三国无双 3 Empires，以下称“帝国”）将预定 3 月 18 日发售，游戏单体价格 4280 日圆。

在这款《帝国》中，除了原本无双的动作要素之外，还将加入“内政”的策略仿真要素，显然是借鉴“三国志”的系统（甚至连配图都是直接照搬“三国志 9”）。“帝国”可以继承“真三国无双 3”和“猛将传”的记录，还会追加以征服其它国家为要素的“争霸模式”，以及让玩家可以跟朋友或 CPU 竞争的“竞斗模式”，在角色编辑方面声音与动作也都会大幅追加。

在争霸模式中，玩家先依照“三国志”的样式选择君主和历史真实度，然后在游戏中通过战略和进行来达到统一天下的目的；而竞斗模式中玩家可以与朋友或电脑互相竞争看谁打倒的敌人比较多等等。模式中还有所谓的召唤点存在，当玩家累积大量点数时可以在此召唤出包括“吕布”在内的强力武将登场助阵。

《生化危机 4》到底是什么样子的？

AVG 界的旗帜大作《生化危机 4》终于放出了新消息，而这次公布的是一些以前游戏中没有出现过的新要素，首先就让我们来看看正统的情报。

1.主角确定为 LEON，但其他几作的主角也会出现（哦哦吉尔，哦哦克莱尔，哦哦蕾贝卡……）。

2. 角色可以在移动中开枪，摆脱了过去木桩式射击的束缚，而且可以同时装备两种武器和在瞄准射击时切换视角。新加入了瓶装汽油弹为武器（放火么？），武器打中敌人不同身体部位将有不同的效果。

4.僵尸“进化”出了其他感觉，比如会听到枪声，还可以爬窗户。

6.玩家可以把门堵住不让僵尸闯入，还可以象网络版那样将进不了的门破坏（难道终于可以不用找钥匙了……）

11.观看过 E3 展的宣传影片的玩家应该还记得里面出现过蓝色的鬼，这个东西是杀不掉的，还能够与环境产生互动，给予周围的任何物件以生命，并控制这些东西来攻击玩家（这个……到底是生化还是恶魔城？）。

为什么说是“正统”情报？因为在截稿之前，网上出现了新的版本“生化危机 4”的消息，其震撼程度实在令人吃惊，因为这个版本实在是太暴力太血腥了！在没有得到官方情报之前让我们先看看这消息的内容吧：

游戏中将有第一人称视点，其处理方式估计与 MGS2 相同。另外游戏中还提供了类似赛车游戏中镜头远近距离的切换，游戏可以用普通第三人称追尾视点进行，此时主角并非位于画面正中央，而是在画面的左下角，在多数情况下 LEON 只会露出肩部以上部分，很象第一人称射击游戏。

游戏控制方式与系列作品相同，最大的改革就是健康状况可以在画面上看见，屏幕右下方的环形状态表十分显眼。另外，游戏将以固定的 16:9 宽屏幕表现，如果玩家的电视机不支持宽屏幕，那么游戏将以上下两个黑块遮掩（与电影相同），强制实行宽屏幕。

故事方面也和之前公布的完全不同，“生化危机 4”的故事发生在 2004 年，也就是“生化危机 2”的六年之后，这时的安布雷拉公司甚至包括丧尸都已不复存在！LEON 的任务也不是调查安布雷拉，而是保护总统千金。然而在 LEON 正准备接受工作时，总统女儿已经被绑架，并且带到美国南部的一个村庄之中。恐怖的是，这个村子里似乎所有的村民都是杀人狂魔……

本作的游戏世界开放度非常之高。画面全部由 3D 即时演算，不再有开门的动画。而游戏中的村民们个个都装备诸如斧子、电锯、镰刀等等武器，还随时可能将这些武器抛向 LEON，而 LEON 也可以用手枪将这些飞来的武器击落。游戏中还加入了一个行动键，例如玩家可以用手枪射击对方之后，立刻在对方胸口补上一脚，或者在屋顶上将梯子掀掉，让爬上来的村民摔个半死……

游戏中，敌人的 AI 也有相当的进化，例如当你向某位村民开枪，他会立刻逃走，如果玩家追上去，他将会把你带到有大批村民埋伏的地方。另外在村庄中到处都没有陷阱，玩家的行动要处处小心。

这个游戏真的是生化危机吗？事实上，除了有 LEON 之外，游戏所有的设定都与生化系列完全无关，而且和之前 CAPCOM 公布的资料更是完全两样。这让我们想到了 7 年前的“生化危机 1.5”，当时 CAPCOM 将即将完成的“生化危机 2”彻底推翻，使得之前所公布的游戏情报与后来的成品截然不同。难道这次的生化 4 也会产生那么大的变化？

令我们目瞪口呆的除了设定还有那些血腥的画面，当看着村民拿着电锯将 LEON 锯得血花飞溅，看着 LEON 用手枪将村民脑袋轰得粉碎……可以说这种情景不管是《寂静岭》还是《病血》都要甘拜下风！实在难以相信 NGC 上会出现这种场面……希望我们能尽快得到新的消息，相信大家也一定很感兴趣吧！

杂兵无敌

文：fei　图：monkeyking

“我，我可以退出么？”我迟疑地问旁边的人，但马上发觉这个问题问得有点笨，因为整个屋子的人都在看着我笑。

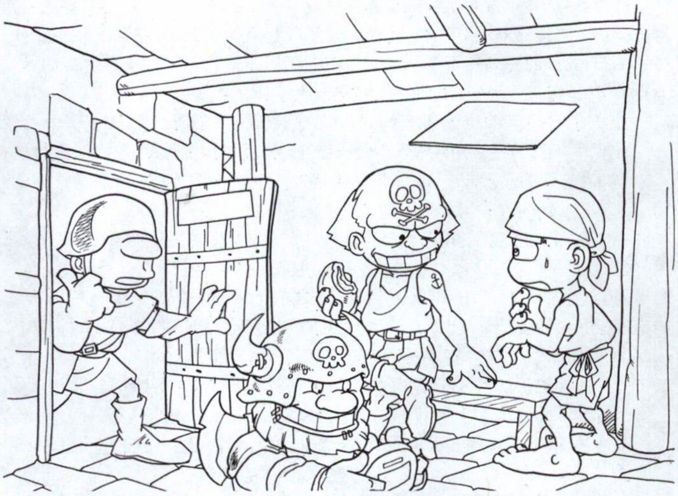
“还没调整过来？”大板牙大我10岁，算是我的老大哥——其实他本名叫吉德，不过没多少人叫。此时他的表情就象看一只不敢下水的鸭子，“跟你说了多少次，不用怕啊！”

“可，可是，对方毕竟是传说中的……”

“传说他个头！”大板牙一脸不以为然，“挺起胸膛来，不要给我们丢脸！”

“看来他还不能出动啊，”有人插嘴，“大板牙，这小子是不是没做准备训练？”

“您真说对了，”大板牙不好意思的笑道，“我以为根本就没必要，前



面几批小伙子也有没准备过的，还不是一样过关？”

“十人十色啊，你就是喜欢主观行事……”那人的话被推门而入的一个士兵打断了，“第43266小队，出发吧！”

“等一下，这里有个新手还没准备好，”大板牙举手，“我带他去做准备训练。”

“临时抱佛脚……”士兵嘲笑了几句，也没阻止我们，于是大板牙带着我出了门。

“你这笨小子，难得的能担任杂兵的机会就被你浪费了……”走在通往村口的大路上，大板牙忍不住抱怨起来，“好吧，现在开始进行补习，运气好的话还能赶上下一次招募！”

“其实我觉得当个路人NPC也挺不错的啊……”我小声咕哝。

“没志气！”大板牙义正词严的驳斥我，“你又不是不知道，杂兵是比路人吃香得多的职业！大家全都攒着劲要往里面冲呢！”

我知道，我当然知道。这年头，走在野外三两步就能碰上一群杂兵，倒是村子和城市里的人少得可怜。好在仁慈的大地不用播种也可以长出丰盛的庄稼，只有几个有特殊嗜好的人还在地里忙来忙去，自称农民——其实大家都知道，光凭他们种的那几平方公尺地，连自己一星期的口粮都无法保证。

但没人有不满，大家还是争先恐后去当杂兵，唯一不协调的声音来自村里广场上那个成天醉醺醺的老头，“这样下去，世界就要毁灭啦……”他总是抱着酒瓶说这话，实在没有说服力可言。我听说他是由于一直背诵这句台词而导致有点神智不清，真可怜。

“想什么呢？”大板牙敲我的头，“我刚才说什么来着？”

“啊啊，杂兵是很有前途的职业……”

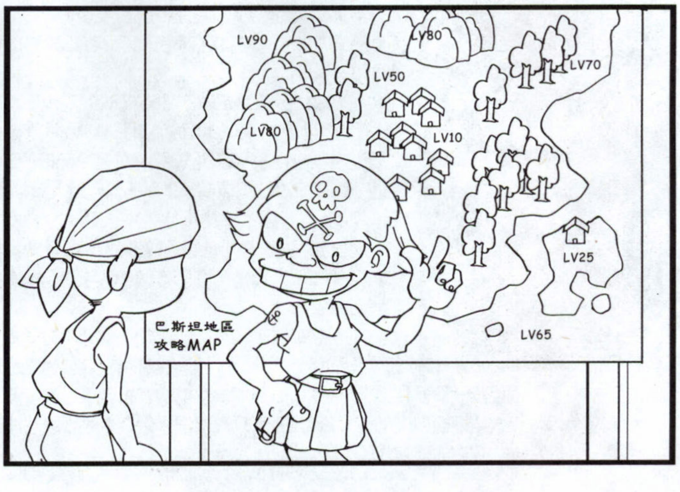
“……果然在走神。记住了，我们巴斯坦地区是靠近魔王城堡的地区，即使是山上野兽也要高别的地方一等，莫说是人类杂兵！你不记住这点还不如老老实实呆在村子里当NPC路人，免得出去丢脸！”

“没有这么严重吧？”

“开玩笑，要知道巴斯坦地区刚出生的婴儿也有LV10！你现在多少等级？”

“LV95……”

“而那帮勇者现在最高级别才54！你还怕什么传说不传说的？”大板牙哼哼着，“好了，到野外接受磨练吧！”



但这时五六个半大孩子喧闹着跑出村子，正好撞到大板牙。

“你们上哪里去？”大板牙问。

“您还不知道吗？勇者已经到了沙里多市啦，”最大那个孩子回答，“我们再不出去伏击就没机会了！”

“你们还没有取得杂兵资格！”大板牙严厉地提醒，“以村民身份出去围殴勇者是不允许的！”

“放心啦大叔，我们会装扮成史莱姆的！”

“你说谁是大叔？我今年才29岁！”大板牙大喊，但我对他说出的这个年龄持怀疑态度，“还有，巴斯坦地区怎么可以出现史莱姆这种没水准的东西？你们至少要给我扮成鹰头狮！听见没？鹰头狮！！”

孩子们已经跑远了。

村子外照例是一片平原——几乎每个村子外面都是平原，但为了显示与魔王城堡的地理关系所以我们村子外面还有个森林和一座样子很难看而且很矮的山。

从村子另一边的码头出去，渡海就可以到离魔王城堡最近的城市比比可多，听说本来的规矩是勇者们到冒险后期要为他们准备飞空艇，但工匠们对这种每个型号只造一艘而且要隔N年才造一次的业务毫无兴趣，加上不少村子抱怨说有了飞空艇后勇者都不去他们那里了，所以现在勇者们不得不靠自己双脚步行去见魔王，真是令人敬佩的耐力。

而我们这个村子，就是勇者们挑战魔王之旅的必经之路。现在我和大板牙就坐在村边那座毫无品味的小山丘上。

“这群小屁孩！一点不懂规矩！”大板牙一脸不爽，显然他还在对刚才的行为生气，“一定要写信告诉他父母！……对了，他父母是在卡拉拉山当杂兵，也不太远……”

“不要那么生气啦……”我试图安慰他，“小孩子不懂事……”

“我是怕他们不小心把勇者干掉了啊……这帮孩子可是平均等级60……”大板牙苦恼的回答，“那可就断绝了全世界的希望啦。”

“不过是断绝了10年一次的全民娱乐吧？”

“话不能这么说，要是有一次没有成功的话，就会对后来的勇者信心造成毁灭性的打击！这样断绝的就不是10年的问题了……”

“就是说，全世界人民憋了10年就为一次集体娱乐……”我暗暗叹气，我们的世界什么时候无聊到这个程度了？

尽管远古的战斗早已平息，但当年太过发达的技术留下一个后遗症，就是每隔10年就会从某个偏僻的小山村冒个自认为抱持有拯救天下使命的家伙出来，偏偏等级还令人难以容忍的低。

然而对于早就对无聊和平生活开始打哈欠但又厌恶真正战争的人们来说，这实在就是人生新乐趣，于是由最无聊的人——我们伟大而无所事事的前前前……前国王提议，一个巨型COSPLAY活动展开了，从魔王到NPC，一切按照远古传说设置，民众参加的热情高得令人难以置信，不要说勇者，有时连我们也会有身临其境的感觉。也不知道从什么时候起，在和平的大陆上兴起的这股作弄勇者风潮居然变成了全世界性质的。

“太荒谬了！”我的脑子里浮现出这种感觉。就算这种活动刺激了经济发展（多么宏大的COSPLAY啊……），但，真的太荒谬了……

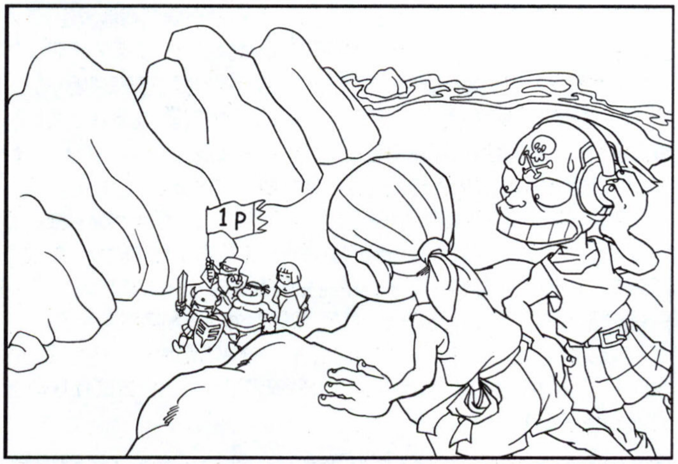
“又走神了？”大板牙又敲敲我的头，“当好一个杂兵，比在学校里抱着书本死啃‘挑战勇者必读’的书呆子有用一百倍！别忘记只有在战斗中才能提升等级，而每上升一级，体力智力都会上升的——读那破书有个鸟用啊？”

“战斗？说起来我们这周围的怪兽又快被年轻人练级打完了啊，这样等不到勇者来就……”

“又要完了？那帮家伙怎么不知道节制的？”大板牙叹了口气，“不过现在也没时间申请王国饲育场送新的怪兽，将就了吧……刚才说到哪里？”

“读书没用。”

“别胡说，我们这些对话是要登在杂志上的，有舆论导向问题……”大



板牙纠正，“我的意思是……嘿喂，瞧那边是什么？！”

我转过头去，山下朝我们村走来的那一行人……却不正是“传说中的勇者”？！我的血液一下子升到了头部，大板牙也站了起来，捂着耳机脸色大变：“糟糕，他们的行动路线有问题！总策划部说他们路上没有碰到我们那队杂兵！”

“吓？那是意味什么？”

“就是说，应该在此类地区先出现的一种敌人——也就是我们这种，勇者没有碰到！这将直接影响到今后和我们同样种类的上万杂兵的出场机会！”

“那，那要怎么办？”

大板牙看看我的装扮：“还好，你的服装还没有换，只有由我们两个先去顶一阵了！一定要在勇者进村之前把他们堵住！”

“可我还不是杂兵啊？”

“事态紧急，总部已经同意了！”他丢给我一个无线耳机，“给你一个临时杂兵名额，要严格按照指令行动，这个可是千载难逢的机会！”

“……”虽然并非自己情愿，但现在看来已经由不得我了，我戴上耳机，抓起那把实在丑陋得无法形容的武器——我坚决不承认那是剑——和大板牙一起冲下山去。

“注意，在和他们交战前不能被看到！这次的出现方式是踩地雷式的！”大板牙在路上提醒我，“不要怕，你是LV95，他们连你三分之二都不到！”

“只要和他们打一仗就行了吧？”

“不行！这是传说中拥有极强力敌人的巴斯坦地区！你要表现出相应的实力才行！”

“……好，好难……”

“不要担心，9527！”耳机里突然传来一个声音，“拿出勇气来！”

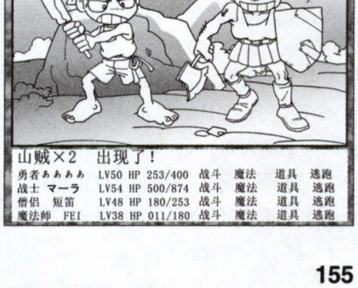
“9527？”虽然我知道声音来自总部，但这9527是什么？

“小子，从今天开始，你就是杂兵部队的一员，9527就是你的终身代号，开始做事！”大板牙接口。

“我，我刚起来，还没有刷牙……”

终于赶在勇者们进入村子之前拦住了他们。大板牙扔出一个烟幕弹，然后和我一起跳了出去。

直到战斗开始的时候我才真正了解到所谓的“全民COSPLAY工程”到底浩大到什么程度：请想象在天地之间突然响起雄伟激昂的背景战斗音乐是什么概念？连地面也在微微颤抖，我不禁开始怀疑这个发音器就在我脚下或者干脆那个山丘就是一个伪装得极好的音箱，但勇者们对这猛然响起的音乐并没有表现出太大的兴趣，显然在过去的旅途中已经习以为常……

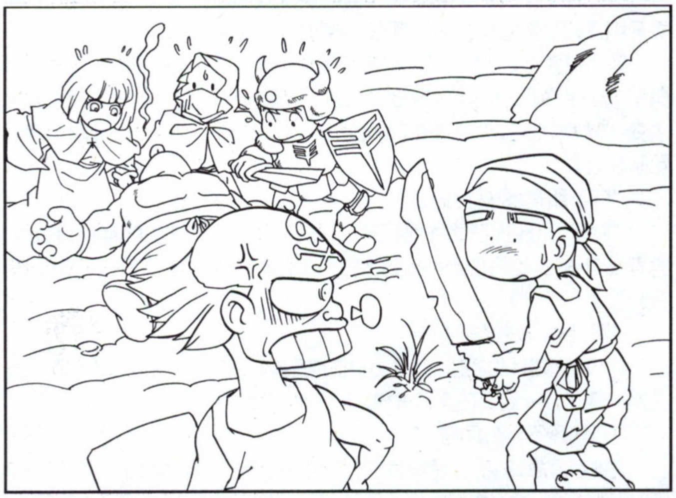


习以为常？等一下！既然是踩地雷，那就是说战斗随时可能发生，难道这音箱已经遍布世界各地，而且随时都可以跟着战斗同时响起？到底该为科技的发展程度感到高兴，还是该为这世界的无聊程度感到悲哀呢……

"不要发呆，该你进攻了！"耳机里传来指示的声音，这才让我发现战斗已经进行了数回合，而那帮勇者也已经偷偷往我身上招呼了两刀……但是，这攻击力也太弱了吧？你们是在为我拍身上的跳蚤么？

我举起那把反正不能叫剑的玩意儿冲向勇者们，心里激动又紧张。不管怎么说，这是多少杂兵都碰不到的机会啊！由于每个地域的杂兵数量有严格控制，所以有些杂兵一辈子也不能和勇者碰面一次，他们的杂兵生涯只有砍怪物解闷而已。而现在，在眼前，我马上就可以和勇者交手了！

我选了看上去最耐打的一个，冲刺，挥……KAO，那绝对不是剑！耶？这家伙干吗不闪也不挡？小看我不成！可恶，既然这样就让你试试我 LV75 全力出击的一斩……



"不要！"大板牙和耳机里几乎同时喊起来，但为时已晚，那家伙已经被我一击而倒……有没有搞错？一击而倒？你是勇者的一员耶！而且是看上去最壮硕的一个耶！

"有没有搞错?！"大板牙的脸都扭曲了，"你是杂兵，杂兵耶！不要战战兢兢的以为自己是 BOSS 好不好？现在没法收场啦！"

"请不要随便骂人是 BOSS 好么？"我表示了相当的不满，因为杂兵战斗后可以悄无声息溜之大吉，BOSS 却一般都要"死给你看"，所以一般都是呆头呆脑的家伙去做，社会地位可谓非常的低，"谁知道那家伙面到这种程度？"

"都告诉过你要表现出相应的实力啊！现在祈祷他们有带复活药吧……"

但勇者那边正乱成一团，一边手忙脚乱的找复活道具一边闹哄哄的乱成一团，显然对一个小杂兵能将他们的同伴瞬间轰杀感到不可思议："难道这个杂兵会即死魔法？""BUG，这个一定是 BUG！""是不是属性相克？"……

（都不是啊同志们，我只是一个小小的杂兵而已，那只是极普通的一次攻击而已……）

"听着，这次算你运气好，"我可以清楚看到大板牙额上的冷汗，"就当刚才那招是自爆，你晃两下就赶快消失吧！"

"大板牙的主意不错。"耳机里也随声附和。"快，再一会就来不及了！"

于是我又丢个烟幕退出来，跑到很远的地方看大板牙继续装模做样直到他装模做样地倒下。雄壮的音乐嘎然而止，真是先进的科技。

"总算结束了。"我吁出一口气，但马上被大板牙敲了一下脑袋："还好意思说，差点把我们都害了！我看你只有去做路人 NPC 的命啊！"

"那也不错……"

"胸无大志！好吧，你要是想做个被勇者没完没了纠缠问问题而自己只能说一句话的 NPC，我也不拦你，切记每天要在同一个地方散步！"

"……"

"你也不想想大家为什么对当杂兵热情这么高？还不就是路人的限制多吗？好好做杂兵这份很有前途的职业吧！"

"可是他们已经进村了耶……还需要我们这些杂兵？"

"笨，他们就不回来了吗？"

"不是直接去找魔王？"

"你到底有没有读这次的剧本？他们能直接找到魔王面前才叫怪事，还剩下 20 多个城市的合同没有履行呢，不管给勇者什么任务也好，总之他们必须到那些城市去全走一遍，总策划部才能收到赞助费……"

"9527，大板牙，又有新情况了！"耳机响起，为什么只有叫我是用代号？"你们那里村人数量为什么不足？有两个掌握关键台词的人去了哪里？"

"……"我和大板牙同时想起了那群打算扮史莱姆的孩子。

"关键时刻总给我出事……"大板牙咬牙切齿，"看来又要咱们去顶了。"

"还顶？刚才才和他们打了一次……"

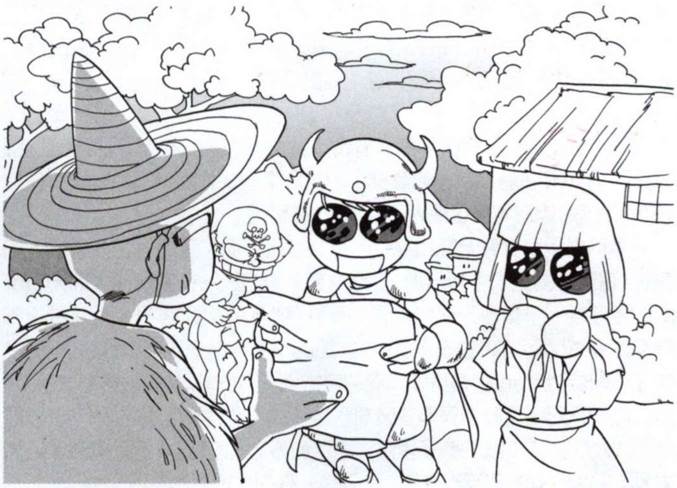
"你放心，从来没有一个勇者能在村子里分辨出杂兵和村民的区别，尤其在杂兵不攻击他们的时候！"大板牙非常有把握地说，"当然你得先把身上的衣服换换。"

"请问你知道如何前往比比可多吗？"当勇者一脸期待地问我的时候，我终于确定了一件事，这群家伙全部是笨蛋！我连裤子都没换你就认不出来了？长得好看的家伙果然都没用！（某编：我怎么觉得你这句话带有极深刻的怨念……）

"我当然知道，"我开始背几分钟之前才知道的台词……靠，通往比比可多的码头就在村后，虽然那道门看上去锁着，但随便用脚也能踹开啊，你们连这个也不会吗？"但是我把哥哥送给我的布熊玩偶弄丢了，那是我最重视的东西，你们帮我找回来我才告诉你。"

衰……为什么我这么大了还要玩那么弱智的玩具？等负责这个角色的那小屁孩回来一定要好好修理他！

"喔，知道了！"勇者非常爽快的回答。喂喂，连你也相信我会玩这种东西？



于是接下来这段时间我就看着勇者们开始满村跑来跑去的搜索，这群人……连"分散行动"也不会吗？耍这么白痴的家伙，大家都没有罪恶感啊？

"那个什么玩偶是放在哪里啊？"我问旁边的大板牙，他扮演的角色正是那个送没品玩具的哥哥。

"好象是扔在河边的草丛里，"大板牙努力回忆，"很大的，非常醒目，但凡有眼睛的人就能看见。"

"但我居然能把这东西搞丢，这么说来，我岂不是很笨？"

"这是为了照顾勇者的智力啊，你计较那么多干吗？"

"这样下去，世界就要毁灭啦……"当广场上那位老醉汉说出这句话

的时候，想必勇者们的使命感又增加了吧。然后老头又含含糊糊的说了一堆诸如"一定要阻止他们……"的话，让对方连呼出的空气都充满了责任感，丝毫不去考虑一个老醉汉的话到底可不可靠。最后他们还得到了老头赠送的"最强全体炎魔法"一个……喂喂，老爷爷，那不是过年时咱们放剩下的烟花吗？虽然是很好看，但您也太不把他们的智商当回事了吧？唔……忘记了，这帮家伙确实没有智商这种东西，看他们跑进商店里买专门提高了10倍价格的商品那高兴劲！

"我得承认，这几个人是40年来最单纯的一批……"当看到牧师只在那里很随意的念了几句"吃葡萄不吐葡萄皮"就让勇者们乖乖掏出上万转职费用的情景，大板牙也终于不得不感叹起来。

"哎，您不是29岁么？怎么知道这是40年来最单纯的？"

"这个……啧，我听我爸说的！"大板牙犹豫了半天才蹦出一句，"他们可是对每一任勇者都了如指掌……"

"……"我看着他的沧桑模样，再度对他的年龄可信度打了折扣。

"不相信是么？当年我老爸可是著名的'随机出现经验值最高杂兵'呢！"大板牙开始沉浸在回忆里，"那批勇者在村子附近足足转了三个月，和我老爸打了40多次，LV从28升到60，还获得年度最佳杂兵称号……"

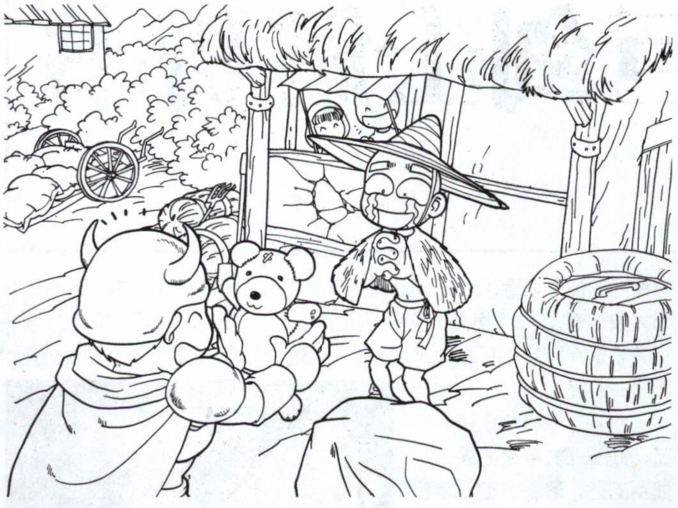
"我说，咱们还要在这里傻呼呼的站多久？"我决定换个话题。

"剧情NPC的宿命……"大板牙悲凉地回答，"在他们回来之前，我们是走不掉的。"

"下次……可不可以请总部换个剧本？"

"我也这么想过……"大板牙长叹一声，"但下次就是10年之后啊，每次我都会忘记掉。"

如果他是29岁的话，之前应该只碰到过1次勇者吧？那"每次"是什么意思？我不怀好意的揣测着。



半个多小时后，勇者兴奋地拿着一个惨不忍睹的布熊跑回来找我："是这个吧？"

"好丑！"我的内心在哭叫，"我怎可能把它作为最重要的东西！"

但戏还得继续演下去，于是我努力装出感激而兴奋的表情，还欢呼着跳了起来……我已经19岁了耶，还做这种事情，真是面子全丢光啦……糟，我暗恋的MM也有看到，还在捂嘴偷笑……那个擅离职守的家伙，回来我和你没完！

只有大板牙不能笑，他也努力做出感激的样子，但稍稍扭曲的面部表情已经说明了一切——这家伙的心里一定已经笑翻天了……"为了感谢你们，我带你们坐船去比比可多吧。"

大板牙和勇者们的身影刚一消失，周围的村民就不约而同的狂笑起来："小子，你刚才演技真不是盖的耶！"

"你以为我想吗？"我一脸不爽的把玩偶顺手丢进垃圾箱，朝耳机里大声抱怨，"总部的大爷们，拜托下次做个有水准的道具啊！"

"还想做路人吗？"大板牙不知道什么时候出现在身后。这么快？一定是把船丢给勇者就不管了吧？

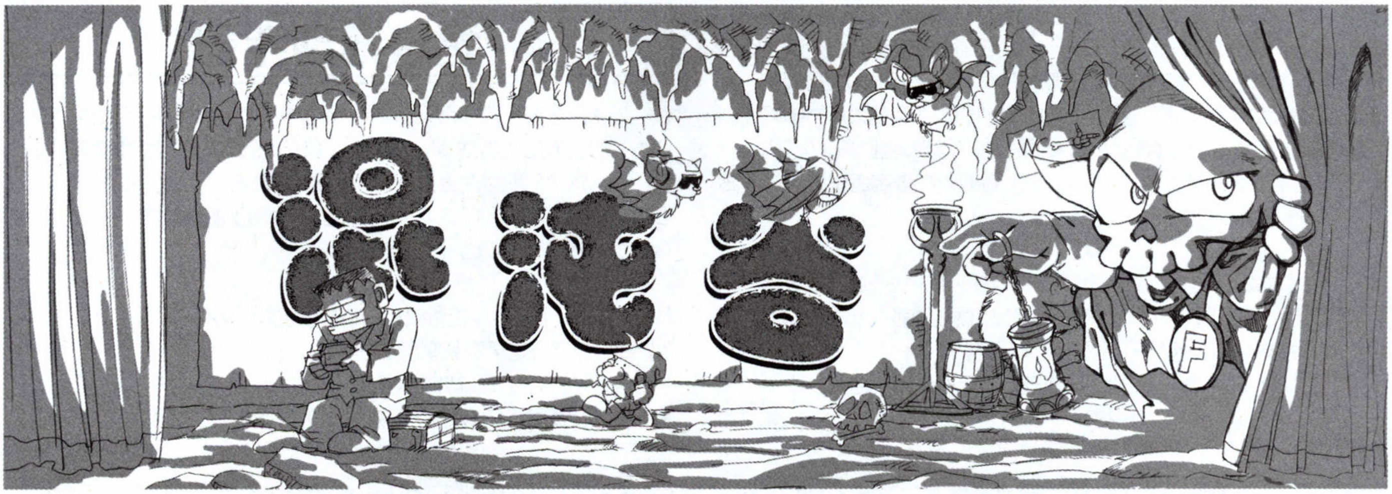
"路人个头！"我悻悻地朝村口走，"下次正式杂兵报名是什么时候？"

勇者育成手册

如果您已经厌倦了杂兵的生涯，希望整个世界绕着您转；如果您已经厌倦了自己天生的高LV想从头再来，那么我们欢迎您成为勇者军团的一员。尽管这个职业可能更多时候是以搞笑的代名词出现，但这是因为没有多少人能真正领悟到勇者真谛的关系。下面的手册，将会令你在成为一个真正勇者的道路上迈出坚实的一步。

1.你要有一张很厚很厚的脸皮和一个更厚更大的袋子。
2.始终坚信自己是某没落皇室的后裔。
3.经常练习装痴扮傻以博得MM们的垂青。
4.如果你在冒险途中有携带宠物，那么务必要把它喂得很肥，以备不时之需:P
5.不要企图说服父母同意你踏上旅途，勇者做事从不向任何人打招呼。
6.当神殿里的祭司假惺惺地让你从他的武器收藏中挑选一件防身时，记得要选最破最烂的，生锈更佳，挑完后立马转身走人，别让那老小子有反悔的机会。
7.如果有人嘲笑你的穿着褴褛与武艺差劲，由他去；可如果那家伙胆敢非议你的相貌平平或发式老土，杀了他。
8.不要让任何帅哥加入队伍，除非你觉得身边的MM已经多得令你生厌。
9.打消所有复仇的念头，因为如果大家都较真的话，你的下场只能是被淹没在史莱姆和哥布林的海洋中。
10.永远别为口袋里没有金币发愁，勇者就是活土匪。
11.催促同伴赶路的最佳方法是用剑柄敲敲他们的屁股，如果仍不见效，改用剑尖。
12.如果你认为自己那饿得皮包骨头的猎犬没有计算能力，不妨做个实验：拿出三块肉骨头而只给它一块。
13.别忌讳13这个数字，就象别介意女朋友总是和副主角眉来眼去一样。
14.勇者从不哭泣，因为你不会因此得到任何好处。
15.为了确保地位权威性不受到侵犯，你要亲手处决任何一个敢同样自称勇者的白痴。
16.同商人讨价还价时，谨记要把最骇人的武器挂在身前最显眼的位置，这样你会高兴地发现：武器抽离鞘外的长度与物品的价格成反比。
17.没必要去拯救任何公主，天晓得被魔王抓去的她现在是不是比长年幽禁在深宫中要活得更开心。
18.不要惧怕突然遇到比你强大数百倍的敌人，因为它们通常不懂得斩草除根。
19. 永远不要对任何一个贫瘠的村庄心存怜悯而不忍搜刮走那里的道具，否则总有一天你会后悔的。
20.勇者必胜——但一定是要在对方承认你身份的前提下。
21.务必亲自登门威胁所有带着珍稀道具的欧巴桑和欧多桑，必要时使用暴力也无妨。
22.任何时候怪物都比人类可靠。
23.队伍中的美女一定要多，这样一来当不得不面对同样是美女的敌人时，你才能下得去这个辣手。
24.在平安夜伏击圣诞老人无疑是快速组建一支骑士团的主要资金来源。
25.分配战利品时牢记"硬币原则"，即在要分配的物品上方投掷硬币：正面归自己，背面归MM，其它情况归其他人。
26.如果国王以将公主许配给你作为除掉恶魔的报酬，那么临行前夜请让公主支付定金先:P
27.牢记队伍中各职业特性：没有忍者不敢偷的，没有射手不敢抽的，没有诗人不敢骂的，没有勇者不敢砍的。
28.你必须与魔王不共戴天，因为他的财宝和美女总是比你多。
29.从没有哪个勇者会傻到白白地去主持正义而捞不到半点好处，从来也没有。
30.最后，不要奢望死后会升入天堂，所有的勇者统统都该下地狱。

文：SQUALL-LH



游戏里“巨大化武器”的来源现在已不可考，但作为主角使用巨型武器的，《FF7》的主人公克劳德算是最出名的一个。那把写着“一刀两断”的大片刀，想必大家还记忆犹新，如果非要说这是刀的话，那这把刀未免也太大了点儿，至少在我看来，说那是一片钢板可能更确切些吧。在他之后比较出名的巨剑角色还有“剑风传奇”里的津，“刀魂”里的西格菲尔德等等，不过基本还是以克劳德为代表性角色。（什么，三个太少？啊，没错，我知道还有不少人，但比如FF10的迪达那把剑外表实在没有说服力，且构成不明，不予讨论，而北欧女神传里似乎也有个巨剑型角色，但我完全忘记了他是谁……）

说句实话，fei个人也是比较喜欢巨剑那种千军万马之间看似随意挥舞却能撕裂一切的感觉（当然若是让我自己来是绝对舞不动的……），下面就让我们看看，这群以绝大破坏力傲视群雄的家伙到底是如何作战的。

巨剑士解析书

首先还是以克劳德的“一刀两断”为例，这把刀到底有多大呢?拿它当武器的话，真的能够有足够的威力去攻击敌人吗？克劳德真的能够舞动这把“刀”吗？我们来计算一下……

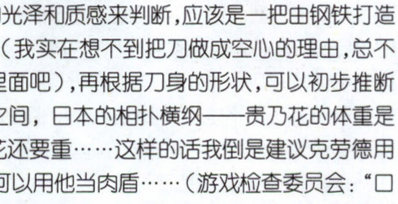
通过游戏中对刀的观察，发现如果通过和克劳德身体的比较，刚好能够让我们推断出刀的尺寸：

首先是长度，从刀柄的末端算起到刀尖的位置，从游戏的CG画面基本可知，其长度与克劳德的身高大致相同——根据官方资料，是1.73米。

然后，是刀身的宽度，这也是留给广大玩家的最大的印象。从已有的画面知道他的宽度和克劳德的头的长度相当（当然我们不能算上那个有如图钉一般的发型），正常成人的头的高度在28厘米左右，那我们就假设刀的长度就是28厘米——这个几乎是一把普通短剑和短刀的长度了，果然很宽啊！

另外，这把刀还非常的厚。从公布的FF7电影版的某些镜头可以看到，在克劳德挥刀时的正面特写中，刀的厚度相当于刀柄的直径。再来看克劳

德握刀的情形来看，可以知道这把刀刀柄的直径与克劳德的中指第一指关节大致相等，以一个身高1米73的正常成年人的身体比例，其中指的第一指关节是6.5厘米，如此一来，这把刀应该比新华字典还要厚（这……这分明是一道墙）。



这把了不起的刀集长、宽、厚于一身，但是如果作为武器的话，最重要的还是它的重量。因为如果挥动的速度相同的话，那其发挥的威力与其本身的重量是成正比的。

但是，无论游戏中还是后来的相关资料都没有提及到这把刀的重量，因此只有进行推测。从刀身的光泽和质感来判断，应该是一把由钢铁打造的片儿刀，而且绝对是实心的（我实在想不到把刀做成空心的理由，总不会把克劳德的最终奥义藏在里面吧），再根据刀身的形状，可以初步推断出刀的重量在160—170公斤之间，日本的相扑横纲——贵乃花的体重是160公斤，这把刀居然比贵乃花还要重……这样的话我倒是建议克劳德用贵乃花作武器，关键的时候还可以用他当肉盾……（游戏检查委员会：“口胡，有没有想过敌人的武器砍到贵乃花身上会是多么血腥的场面？”克劳德：“KAO，相扑横纲的饭量有多大你还不知道？我还不如养头召唤兽！”）。

仅仅是背负着这么沉重的刀，就已经很消耗体力了，还要用来战斗的话，真是不敢想象……但是，我们的克劳德同学可不是你们想象的那么弱哦！在游戏的胜利画面中经常可以看到他的手臂越过肩膀，单手举起片儿刀，挥舞，挥舞……

这个,可是很危险的说,就算有再大的力气,如果是以这种姿势挥刀庆祝胜利的话,手也会马上脱臼的(就象平常说的,"小朋友不要学,叔叔有练过……")!但是,就象我们所看到的一样,克劳德总是把片儿刀举起,以几乎是在挥舞棒球棒的速度和频率挥动着刀片。从刀身的重量和挥动的速度的累加所产生的力可以轻易切断直径40厘米的树木和16厘米粗的软钢!如果是人的话,当然会被"一刀两断",这个词还真不是写着玩的……普通的武器就更不能抵御其强大的威力,反正不管怎么挡也无济于事。

但是,问题又来了,重量在160公斤以上的刀,单是把它拿好就已经很不容易了,还要象胜利画面中那样把刀举起,在刀达到水平方向的瞬间,需要最大的力量……如果要计算一下的话——啊!更加的不可思议的问题出现了!

身体是垂直的,而刀是水平的,整体呈一个倒"L"型。而水平方向的刀又比克劳德重(据说克劳德的体重是80公斤,哈哈哈哈比我重……虽然我对这个数据表示怀疑,但没有得到其他资料的情况下姑且采用吧),这种形状是绝对不可能在地面上立住的。

但还有更强的人,那就是西格菲尔德同志,有玩过PS上"魂之利刃"的朋友应该还对他当时的胜利POSE印象颇深:随意地把巨剑丢到天上,然后轻松地单手接住……那可是在外表上和"一刀两断"相差无几的大家伙!想来也该是金属制成,根据落下的速度和时间推断,起码飞到了3米以上,西格菲尔德却丢得那么轻松(想起一句戏词"大吊车,真厉害,几吨的钢材,轻轻一˜抓就起来……")。

这样的武器旋转着从天而降,考虑到重力加速度和离心力之类那么西格菲尔德纤细的右手(当时确实看上去就是一中学生……)受到的冲击力也应该比克劳德大得多,而他的身高甚至比克劳德还矮上几公分……

对比我们刚才分析克劳德的数据,西格菲尔德同学这是什么样的身体构成啊?魔剑选择他真不是没有道理的……当然魔化之后就更霸道了,被称为"噩梦"的他手中那把巨剑看上去就是一巨大化的菜刀(用来切大象么?)。他比克劳德更强的证据也就在此,使用过他的人都该知道,此君有一招是单手挥剑呈圆周形在身体周围晃来晃去……虽然不如克劳德潇洒,但重点在,他动的基本只有手腕而已,这比举过头顶再挥更费劲……

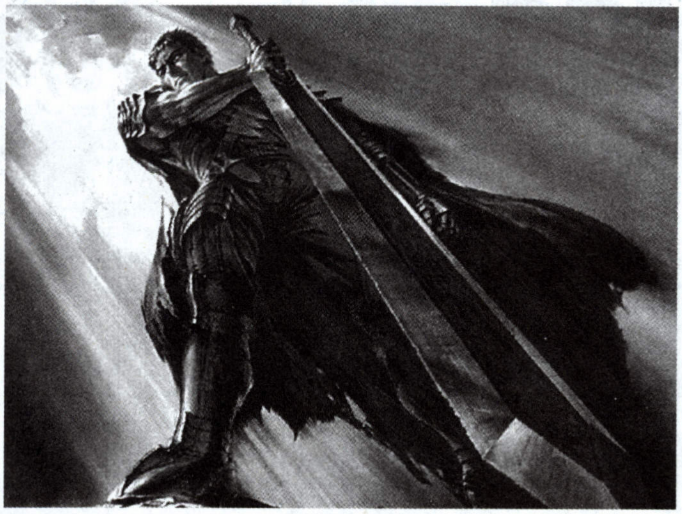
再回到克劳德这边。他挥舞着刀,要使身体和刀身保持平衡,这时,身体和刀会以脚后跟为支点向下相互拉扯,这一力量和重量及从支点到重心的水平距离成比例。

假设克劳德的脚长28厘米,重心在脚中央的正上方的话,距离支点14厘米,另一方面,由于刀的长度,因此从重心到支点的距离是95厘米。由此看来,不仅不能以重量取胜,而且由于两个重心距离支点的距离相差了6点8倍,所以根本不能实现。也就是说,克劳德会慢慢的向后倒下,激起一片尘土……战斗不能。

当然大家都知道,到那时即使再用力气,刀也不会被举起,只会拉开身体和刀身的角度。结果就是:不管有多大的力气,刀也举不起来。最后,身体会和刀成一条直线横躺在地上,就象用尽了力气的鳗鱼一样。所以,如果拿着这把刀的话,不用敌人攻击,自己就已经先躺下了。

但在游戏中,克劳德却能够轻松的挥舞这把刀片儿。他到底是怎么做到的呢?有些人可能会想"是不是把刀扛在肩膀上呢?"但是请不要忘了,这把刀的重量是在160公斤以上啊!如果在高速挥动的过程中,用肩膀去扛住的话,肩膀也会被砍下来吧,这也是那些铁锤之类的武器能把人打成肉酱的原因,莫非克劳德真的是金刚不坏?

谈到这里,我们再来看看三个角色中最能给人以压迫感的津(又译



"格斯")。在失去右眼和左臂之后,他依然能用单手挥舞着巨剑向敌人进攻,杀气十足,所有的敌人都难逃被他轰杀至渣的命运,可以说津才是把"冲击力"发挥到极至的典范。

而他的武器既不是西格菲尔德那样的魔剑(当然初代时西格菲尔德也不是用魔剑),也不能象克劳德那样装备魔石,只是单纯的钢铁巨剑而已——甚至这把剑还没有开锋,纯粹就是用来把敌人硬生生"压"成两段的,换言之,简直是一个扁扁的巨大铁锤……失去左手之后,相信普通人拖着这种武器连保持平衡也做不到吧?

当然有人会说他不是装了假手吗,由磁铁制成的手掌可以帮助握紧刀柄啊,问题是,他的断肢大约在手肘以下10厘米的地方(当然,若是断在手肘以上就没可能让手臂弯曲了),根据杠杆原理,他的左臂(已经不能称为左手了)要让前端假手运动的话,上臂和断肢需要异常惊人的力量,而在这只假手里还装有若干弩箭,一把机关连射弩……以及一门小型火炮!(无语)重量可想而知。再要挥动那把巨剑……津的样子如果是G病毒第一形态或者魔化后的西格菲尔德的话还可以理解点。

可惜的是,津的身高体重我一直查不到,也就没法推断巨剑的具体数值了,但从动漫游戏里的样子来看,这至少是个身高在180厘米以上的魁梧男性,大家有兴趣的不妨把一刀两断的资料按比例放大去算算……

我们继续来看克劳德的胜利姿势吧(克劳德:"有没有搞错,让我摆这个姿势摆了半个小时,你倒去介绍其他角色了?"),他体重是80公斤(哗哈哈哈哈比我还重……众人:"别老说同样的笑话……"),刀的重量至少是他体重的两倍。那就只有将两只脚尽最大限度的前后拉开,身体的重心和脚后跟相离,脚后跟应该会接近刀的重心,一举两得。这样一来,用身体的正面支撑刀的时候,两只脚至少要拉开1点3米。这个幅度是相当大的,但是这样好歹能将刀举起。

但是,在游戏中,克劳德将刀举起时他的双脚是并拢的,就算张开,也没有1.3米,那这又是怎么回事呢?

那么从科学的角度只能说——克劳德的体重是刀的6.8倍……也就是至少1.1吨……这个家伙的身体密度是不是太过分了点?塞亚人星球来的(唔,果然是典型的超级塞亚人发型喔)?要成为救世主,果然是需要与众不同的条件啊,咱们这样的,还是去当杂兵吧……(还在想那篇杂兵的文章……)

中国第一部专业电子游戏产业方案

您想开一家非常有创意非常赚钱的电玩店吗?

SUNBUS 中国阳光巴士智业机构

《中国电玩创业策划方案》

——献给愿意把电玩作为自己事业的朋友们

权威机构预测：电玩（TVGAME）行业今后将成为全球增长最快的产业之一，预计今年产值将达到5000亿美元。索尼、微软、任天堂正在这巨大的电玩市场中大快朵颐，而玩家们的热情也被PS2、XBOX、NGC、GBA撩拨得越来越高。

作为世界第一人口大国的中国，电玩市场却刚刚起步！据调查，中国目前有超过3亿的游戏玩家群体；有超过5亿的可开发群体。特别是在我国一些二级以下的中小城市，电玩业的市场及经营还很不完善。据统计：我国有87%的电玩店尚处于零售及搭配零售的状态，在经营理念、货源渠道、进货方式等方面都存在很大的问题，大多数电玩店的经营流于传统化和保守化，根本无法与国际电玩市场的经营接轨；并且由于货源渠道不够一手和专业，因此在经营过程中的潜力与前景都比较微弱，缺乏竞争力；而且由于进货知识匮乏，货物数量及种类单一，远远无法满足广大电玩爱好者的需求，使得这些电玩店的市场竞争力越来越弱。

中国阳光巴士智业机构是我国首家集专业人士与行业精英于一体的专业智业机构，其最大的特点在于以市场调查为导向，发现当前我国前瞻性较强的行业，并深入各具体行业当中，发掘其最科学的经营理念、最一手的货源渠道和最合适的配货方式，在市场调查和实施过程中深得广大创业者的喜爱。

《中国电玩创业策划方案》是中国阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状的基础上，总结出大量的宝贵经验。本策划方案已经已在试行过程中获得大量成功案例，我们有信心向您强力推荐！中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力的方案之一。

该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您在**哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的一手货源信息，**并将随方案一起为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案在研讨过程中在全国进行了实验性考察，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几位朋友的来信：

（四川小杨）：我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到5天已经开始赚钱了……

（福建李季宾）：我做电玩生意已经有好一端时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

- 中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn
- 电子邮件：sunbus@vip.sina.com
- 中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市人民北路二段二号
- 中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号

赶快拨打咨询电话 028-83187438、83187436、013908178022

SUNBUS 赞助商：阳光巴士智业机构

注：奖品由赞助方提供。

18万连环抽奖！等你来拿！

享受消费者权益，评选国内服务最优秀的电玩经销商

最后一期

历时半年时间
2003年9月25日至2004年3月25日

只需填写读者调查表

参与本次抽奖的读者需完整填写读者调查表（复印或手抄无效），并将其寄回编辑部就能参加抽奖活动。抽奖活动从2003年9&10月合刊的《游戏日》开始，至2004年3月号《游戏日》为止。

连环中奖！复数中奖成为可能！

本次调查活动历时半年，抽奖分为两种方式——单期奖和最终奖。已经中过单期奖的读者，依然可以参加最终奖的抽奖。

单期奖

中奖条件：自当期《游戏日》上市日期起，20天时间内将当期读者调查表寄回编辑部，并在信封上注明“调查表”。有效时间以当地邮戳为准。

地址：成都营门口路民光商厦五楼　邮编610036　游戏日收

发布时间：每期单期奖 均在下期杂志上发布中奖名单。

★ **一等奖（5人）** 全主流机种任选其一（PS2/NGC/XBOX/GBA Sp）

二等奖（10人） 全年免费订阅《游戏日》杂志

最终奖

中奖条件：自2003年9&10月合刊的调查表至2004年3月号为止，共六份调查表均是规定时间内寄回编辑部，即可参与最终抽奖。之前中过单期奖的读者，且六份调查表均是规定时间内寄回编辑部，依然有权参与最终抽奖。

发布时间：2004年第5期发布最终抽奖结果。

★ **特等奖/1人**
全主流机种各一台（PS2+NGC+XBOX+GBA SP）
10款正版游戏软件（以5800日元定价为标准）

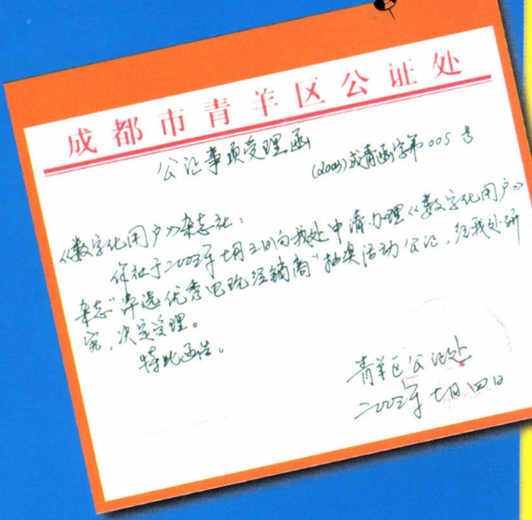
一等奖/5人
全主流机种各一台（PS2+NGC+XBOX+GBA SP）

二等奖/10人
全主流机种任选其二（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）

三等奖/20人
全主流机种任选其一（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）

四等奖/50人
1款正版游戏软件（以5800日元定价为标准）

纪念奖/100人
全年免费订阅《游戏日》杂志


成都市青羊区公证处
公证事项受理函
(2003)成青函字第005号
《数字化用户》杂志社：
你社于2003年七月三日向我处申请办理《数字化用户》杂志“评选优秀电玩经销商”抽奖活动公证，经我处研究，决定受理。
特此函告。
青羊区公证处
2003年七月四日

欢迎各电玩经销商报名参与本次活动，报名电话028-87688333-505 联系人：刘

TIOGA